la grande avventura dei

FUMETTI

gli eroi - la storia - i segreti

DeAGOSTINI

la grande avventura dei

FUMETTI

gli eroi - la storia - i segreti

VOLUME 3

I FUMETTI E LA GUERRA - LA FANTASCIENZA
IL FUMETTO POLIZIESCO - IL FUMETTO HORROR
IL FUMETTO EROTICO

DeAGOSTINI

Realizzazione a cura delle Redazioni Grandi Opere
dell'Istituto Geografico De Agostini

Direzione Generale Grandi Opere: Mario Nilo
Direzione Editoriale: Jason Vella
Vicedirettore Editoriale: Vincenzo Dominici
Caporedattore: Mariangela Miranda

Realizzazione a cura della: ENDA Editoriale
Comitato Editoriale: Franco Fossati,
Sergio Giuffrida
Sergio Pomati
Testi: Ferruccio Alessandri, Luca Boschi, Gianni Brunoro, Franco Fossati,
Sergio Giuffrida, Sergio Pomati, Antonio Serra, Umberto Volpini
Progetto grafico: José Luis Moreno
Coordinamento grafico: Giuseppe Zagaria

Stampato in Italia - Officine Grafiche De Agostini, Novara - 1990



Da Terry e i pirati a Steve Canyon, dal Sergente Rock alle cronache di Ernie Pike fino al Vietnam, ecco tutti gli eroi dell'avventura bellica.

I FUMETTI E LA GUERRA







Da Buck Rogers a Brick Bradford, da Flash Gordon a Jeff Hawke, ecco le straordinarie avventure nello spazio, nel tempo e in ogni dimensione degli eroi del fumetto di fantascienza.

LA FANTASCIENZA





Da Dick Tracy a Batman, da Alack Sinner a Sam Pezzo, da Porfiri a Nick Raider, tutti gli eroi del giallo a fumetti.

IL FUMETTO POLIZIESCO





Da Frankenstein a Dracula, da Vampirella a Dylan Dog, ecco i protagonisti dell'orrore.

IL FUMETTO HORROR



Da Betty Boop a Barbarella, da Little Ego a Valentina, il mondo dell'eros a fumetti.

IL FUMETTO EROTICO

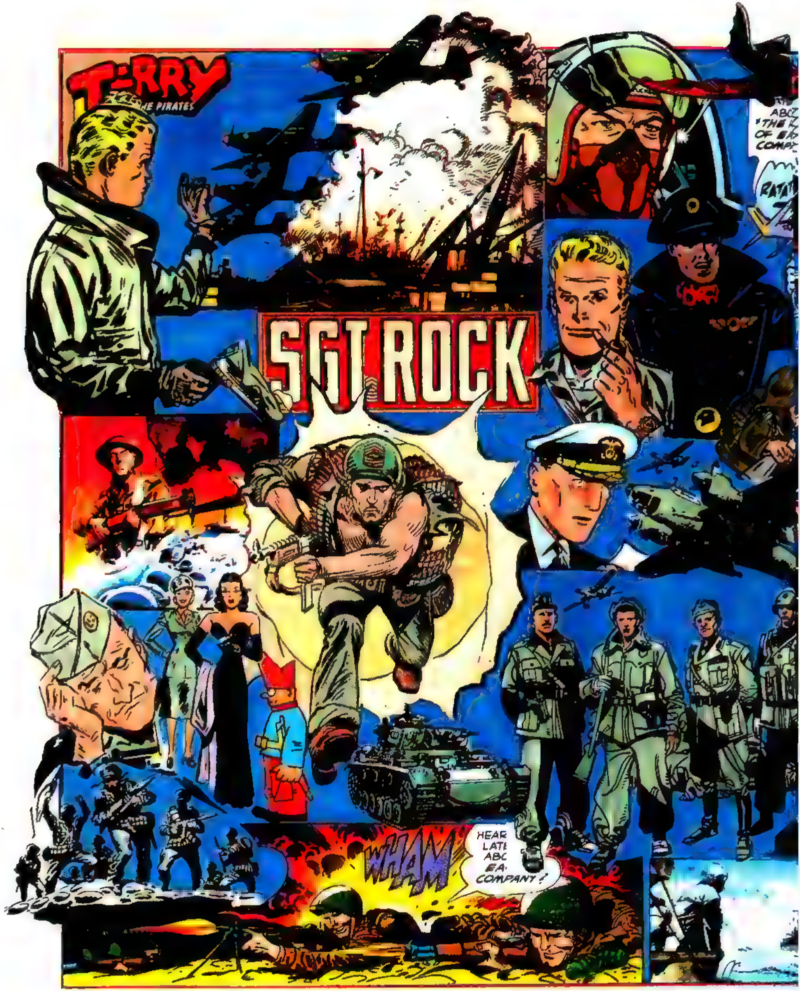
Questa volta sarà l'Agente Segreto
X-9 a darvi una mano.
Ha tutti i numeri per farlo, vi assicuro!

Troverete i Fumetti e la Guerra
da pagina 2 a pagina 25
la Fantascienza
da pagina 26 a pagina 93
il Fumetto Poliziesco
da pagina 94 a pagina141
il Fumetto Horror
da pagina 142 a pagina 161
il Fumetto Erotico
da pagina 162 a pagina180.



L'AVVENTURA INFINITA

Non si è ancora spenta l'eco degli spari di Colt e Winchester e si ode ancora il fragore degli zoccoli dei cavalli che ci hanno accompagnato nel viaggio attraverso il fumetto western, quand'ecco che nuove albe infuocate si levano all'orizzonte di un altro capitolo all'insegna dell'avventura: il fumetto di guerra. Nato e sviluppatosi negli anni del secondo conflitto mondiale, questo genere di racconto drammatico, duro e sempre a forti tinte, è stato frequentemente veicolo di esigenze propagandistiche ma paradossalmente, pur muovendosi sullo sfondo di uno scenario storico recente, circoscritto e, tutto sommato, ben noto, gli eroi del fumetto bellico sono spesso protagonisti di imprese inverosimili che non hanno nulla da invidiare a quelle dei supereroi. Non manca comunque, in questa vasta produzione in cui la Gran Bretagna vanta una notevole tradizione, una costante attenzione per i risvolti umani - come nelle cronache di Ernie Pike disegnate da Pratt- o i risvolti umoristici e satirici - come nel caso di Beetle Bailey o delle surreali Sturmtruppen di Bonvi.
Se quello bellico è un classico esempio di fumetto ripetitivo e seriale, certo non si può dire altrettanto per la fantascienza, un genere all'interno del quale la fantasia e la creatività degli autori ci porterà ben oltre i confini dell'immaginazione. Nato nel 1929 con Buck Rogers, il fumetto di fantascienza ha creato eroi indimenticabili - da Brick Bradford a Flash Gordon fino a Jeff Hawke - protagonisti di epiche saghe spaziali, così come affascinanti "detective del mistero" come il Professor Mortimer o l'incredibile Martin Mystère, eternamente alle prese con inquietanti enigmi del passato, del presente e ... del futuro.
Chissà che ne pensa di questi singolari colleghi il capostipite e decano dei "private eyes" dei fumetti, l'intramontabile Dick Tracy. Con lui è nato il fumetto poliziesco, all'interno del quale trovano spazio degni eredi di Philip Marlowe come l'Agente Segreto X-9, Rip Kirby, Spirit, Ric Roland, Alack Sinner, Sam Pezzo e gli eroi "neri" alla Diabolik.
Se all'inizio degli anni Sessanta Diabolik faceva paura e scandalizzava i benpensanti, che dire delle raccapriccianti storie in cui si trova coinvolto Dylan Dog, "l'indagatore dell'incubo" ? Lo straordinario successo di questo personaggio coincide con un grande rilancio del fumetto dell'orrore, la cui principale caratteristica è la commistione di modelli culturali - letterari e cinematografici - "alti" e "bassi": Poe e Lovecraft, il mito di Dracula e il mostro di Frankenstein, gli effettacci sanguinari del cosiddetto splatter (moderna versione del grand-guignol teatrale) e il tratto raffinato di un maestro come Dino Battaglia.
Se il fumetto horror, come direbbe ironicamente Zio Tibia, vi lascerà senza fiato, altre sorprese sensazionali promettono le sensuali e provocanti protagoniste dell'ultima tappa del nostro viaggio. Ingenue come Betty Boop e Jane, intraprendenti come Barbarella, colte e raffinate come Valentina, le eroine dell'erotismo a fumetti non sono certo meno affascinanti e interessanti di tanti eroi in divisa, calzamaglia e mantellina svolazzante o armatura. Con un pizzico di malizia e un sorriso grande grande queste eroine rendono meno amara la fine della nostra avventura.
Fine ? Niente affatto ! I fumetti non stanno che per compiere un secolo di vita. Quindi ... il seguito alla prossima puntata.


SGT ROCK
WHAM
COMPANY!



I FUMETTI E LA GUERRA

Dai comic books degli anni Quaranta all'impegno in prima linea dei più popolari eroi, da Terry e i pirati a Steve Canyon, dal Sergente Rock alle cronache di Ernie Pike fino al Vietnam, ecco le audaci avventure di cielo, di terra e di mare degli eroi di carta.

Avventura e patriottismo, suspense e coraggio, evasione dalla banale vita quotidiana e l'immancabile trionfo dei "nostri": ecco gli ingredienti fondamentali per un "buon" fumetto bellico, un genere abbastanza diffuso che spesso vede nella guerra solo una sorta di giusta ed eccitante crociata in cui ognuno, al momento opportuno, è in grado di far fronte alle situazioni più difficili. Naturalmente comportandosi da eroe.



DALL'AVVENTURA ALLA GUERRA



Nato da una matrice avventurosa con personaggi come **Scorchy Smith**, **Don Winslow** e **Terry e i pirati**, il fumetto di guerra diventa un vero e proprio genere durante gli anni della seconda guerra mondiale, nello stesso periodo e con le stesse modalità con cui Hollywood introduce tra i suoi generi di successo il film bellico.
Queste storie sono di solito caratterizzate dalla contrapposizione manichea tra buoni e cattivi. Il nemico è per lo più presentato come un essere spregevole e decisamente inferiore. Anche perché non c'è war-comic la cui matrice propagandistica non sia patentemente dichiarata e nutrita di retorica militarista. L'urgenza ideologica - caratteristica per altro intrinseca alle modalità del secondo conflitto mondiale e delle guerre che seguiranno - è veicolata da robuste storie d'azione e da un codice narrativo che verrà guadagnando sempre più autonomia. Siano essi pre-bellici, bellici o post-bellici, i fumetti di guerra riflettono in genere la cultura del paese che li ha prodotti. Così attraverso quelli americani si potrebbe, per esempio, scrivere una storia di tutti gli interventi militari diretti e indiretti degli Stati Uniti: una storia che consegna al lettore l'immagine di un paese generoso e leale che manda i suoi uomini a combattere per difendere la democrazia e diffondere il cosiddetto "american way of life" in tutto il mondo.









E' soprattutto attraverso i comic books che il fumetto di guerra ha scritto le pagine più gloriose della propria epopea. Le imprese dei piloti da caccia, presentati come moderni ed eroici cavalieri alati, hanno particolarmente alimentato la fantasia degli autori.
Nell'illustrazione alcuni caratteristici albi degli anni Quaranta.
Bil Barnes America's Air Ace Comics N.4 (©Street and Smith)
The American Air Forces N.1 (©Flying Cadet Publishing)
Captain Flight Comics N. 1 (©Four Stars Publications)
Spitfire Comics N. 132 (©Malverne Herald)
Skyrocket Comics N. 1 (©Harry Chesler Features)

PRIMI EROI IN DIVISA

Nella seconda metà degli anni Trenta sono parecchi gli eroi del fumetto statunitense che si trovano impegnati in storie di spionaggio e di controspionaggio ancora prima che gli Stati Uniti decidano di scendere in campo: dal pilota **Scorchy Smith** al marinaio **Don Winslow**, che promosse addirittura la collaborazione di tutti i cittadini nel timore che il nemico potesse giungere sino al cuore degli Stati Uniti, dal **Terry e i pirati** di Milton Caniff, nato nell'ottobre del 1934 come fumetto squisitamente avventuroso e che finì con l'allinearsi sempre più alle direttive della politica statunitense in Asia durante la guerra e negli anni immediatamente precedenti, all'"interventista" **Capitan America**. Direttamente ispirato alla figura quasi mitica di Charles Lindbergh, divenuto un vero e proprio eroe nazionale per aver compiuto, nel maggio del 1927, la prima traversata aerea senza scalo dell'Oceano Atlantico, **Scorchy Smith** era stato creato nel marzo del 1930 da John Terry ma era stato portato al successo da Noel Sickles, che se ne occupò dal 1933 all'ottobre 1936 trasformando l'incerta personalità del protagonista e facendone un eroe intrepido e disinteressato, sempre pronto a saltare sul suo aereo per salvare chiunque si trovi in pericolo o a dare il suo aiuto in qualsiasi impresa. Anche le sceneggiature si fecero più movimentate e cariche di suspense: le avventure più brutte e discutibili di questo periodo sono comunque quelle che videro il nostro eroe impegnato contro vari tiranni assetati di sangue e rivoluzionari sudamericani sommariamente ricalcati sugli stereotipi dei più violenti e folli trascinatori di

Prima dello scoppio della guerra l'affascinante Don Winslow è protagonista di intrighi spionistici non di rado ambientati sullo sfondo di scenari esotici. In questa tavola del 6 novembre 1937, l'eroe si ritrova nientemeno che al Casinò di Montecarlo. (©Frank V. Martinek)



popolo. In seguito **Scorchy Smith** fu disegnato per un certo periodo da Bert Christman, che abbandonò la serie per arruolarsi e cadde in Birmania combattendo contro i giapponesi, poi da Howell Dodd e infine da Frank Robbins, autore che partendo da Sickles e da Caniff stava costruendosi un proprio stile efficace e personale. Nelle sue mani, questo personaggio assunse un impatto e una grinta che lo contraddistinsero notevolmente dalle altre strisce dell'epoca. Molto abile nel rendere incalzante il percorso narrativo e nel sottolineare con un tratto energico e marcato l'intensità emotiva legata alle circostanze più drammatiche dello scontro armato, Robbins dimostra un particolare talento nella rappresentazione realistica degli ambienti e nella riproduzione meticolosa dei velivoli. Ispirato a una salda formula di realismo drammatico è anche il sapore delle avventure di cui Scorchy Smith è protagonista: avventure che ricalcano la cronaca delle diverse fasi del conflitto e che vedono il pilota combattere persino al fianco dei russi in numerose missioni. Nel 1944 Robbins abbandona Scorchy Smith per dar vita a un altro spericolato pilota, **Johnny Hazard**, sul quale ritorneremo. Nel 1934 Frank V. Martinek, giornalista e romanziere, ufficiale di marina durante la prima guerra mondiale ed esperto di controspionaggio, decise, dopo aver parlato con un ammiraglio che gli descrisse la difficoltà di reclutamento che incontrava la Marina, di renderla popolare presso il grosso pubblico creando, in collaborazione con Leon A. Beroth, un eroe dei fumetti, **Don Winslow**. Secondo



Una striscia del 1939 di Scorchy Smith, uno dei numerosi piloti avventurosi nati negli anni Trenta e immediatamente reclutati allo scoppio della seconda guerra mondiale. (©AP Feature Service)



Scorchy Smith, ferito e armato fino ai denti, sul fronte russo nel 1941. (©AP Feature Service)

Il personaggio di Don Winslow raggiunge una grandissima popolarità sia sullo schermo (interpretato da Don Terry) sia attraverso i comic books. (©Fawcett Publications)



altre fonti, furono addirittura gli ufficiali dello staff dell'ammiraglio Cluverius a fornirgli spunti e trame e a indurre il Bell Syndicate a promuovere la realizzazione del nuovo personaggio.
La fisionomia del fumetto è quanto mai contrassegnata dall'intento propagandistico: nel periodo immediatamente precedente l'entrata in guerra degli Stati Uniti, Martinek non si limitò infatti a dar ampio spazio a tutti i temi comuni del patriottismo, ma promosse addirittura la collaborazione di tutti i concittadini nella serrata lotta contro i nemici della patria, inculcando il timore di un'invasione. Facendo tesoro dell'esperienza maturata nel controspionaggio - o degli spunti fornitigli dallo staff dell'ammiraglio Cluverius - Martinek lanciò inoltre il suo eroe in tutta una serie di avventure realistiche che provocarono più volte l'intervento delle autorità militari, preoccupate che il fumetto potesse fornire al nemico, seppur indirettamente, importanti informazioni circa i metodi del servizio segreto statunitense.
Per quanto concerne l'intenzione propagandistica gli autori ebbero un'idea assai originale dedicando l'ultima vignetta di ogni tavola domenicale a una serie di informazioni destinate a "promuovere" l'arruolamento in marina. Il futuro marinaio poteva così rinsaldare la propria scelta leggendo che "Anche se si trova in capo al mondo, una nave degli Stati Uniti è sempre considerata parte integrante del nostro territorio nazionale. Perciò, per mandare lettere in patria l'ufficio postale di bordo chiede una semplice affrancatura di tre cents".
Finita la guerra, le storie di Scorchy Smith e di Don Winslow persero buona parte della loro carica iniziale e continuarono stancamente sino a concludersi rispettivamente nel 1961 e nel 1955. Personaggi tutti d'un pezzo, dovettero cedere la strada ai più ambigui eroi della guerra fredda.



Terry Lee, uno dei personaggi più celebri amati di Milton Caniff, arruolato nelle forze aeree durante la guerra (© Chicago Tribune - N.Y. News Syndicate)

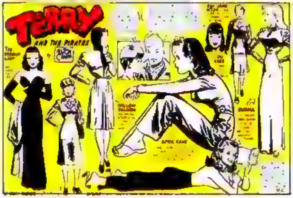
In questo frammento della tavola domenicale del 7 gennaio 1945, Terry traccia un riassunto della propria storia: lo sbarco in Cina, il primo incontro con la regina dei pirati, l'impegno in prima linea dopo Pearl Harbor (© Chicago Tribune - N.Y. News Syndicate)

TERRY E I PIRATI

Creata nel 1934 da Milton Caniff come serie prettamente avventurosa, **Terry e i pirati** (**Terry and the Pirates**) perse via via questa caratteristica e negli anni immediatamente precedenti la guerra seppe riflettere l'atmosfera che veniva creandosi, facendo ben presto del giovane Terry un pilota dell'aviazione statunitense inviato in Cina per combattere i giapponesi. Da scenario ideale dell'avventura fantastica l'Oriente si trasforma, con l'incombere del conflitto, in fondale realistico degli eventi bellici. La stessa determinazione con cui **Terry** e il suo amico **Pat** si arruolano per servire la patria si sostanzia sempre più di contributi ideologici estranei alle identità dei personaggi, ma tali da riflettere le sollecitazioni propagandistiche delle autorità statunitensi. Il ruolo di primo piano che l'eroe di Caniff guadagnò in questo frangente storico e la conseguente invadenza degli uffici militari nel merito stesso dell'elaborazione narrativa determinarono una paradossale rigidità creativa, di cui si possono leggere le singolari ripercussioni nel mesto destino di un personaggio come **Burma**. Le figure femminili, dalla misteriosa **Dragon Lady** alla dinamica **Taffy Tucker**, da **Rouge** alla sensualissima **Burma**, avevano sempre avuto un ruolo di primo piano nella serie. Quando Caniff pensò alla "riabilitazione" di Burma che, dopo aver collaborato con i nemici, si è convertita alla giusta causa, interpellò addirittura Lord Mountbatten, comandante in capo delle forze britanniche in Asia, per sapere se il perdono avrebbe potuto essere ufficiale. La risposta fu negativa ed egli preferì, seppur a malincuore, far scomparire la bellissima orientale dalle sue storie.







Questa tavola domenicale di Terry e i pirati pubblicata il 17 ottobre 1943, è unanimemente considerata una delle pagine più significative del fumetto bellico (© Chicago Tribune - N.Y. News Syndicate)

In questa tavola del 25 novembre 1943 Milton Caniff propone una sorta di panoramica delle affascinanti figure femminili dell'universo di Terry: dalla misteriosa Dragon Lady a Taffy Tucker, da Rouge alla sensualissima Burma. (© Chicago Tribune - N.Y. News Syndicate)

Alla fine della guerra, Milton Caniff sente che questi personaggi gli sono sfuggiti di mano e nel 1947 abbandona Terry nelle mani di George Wunder che, come vedremo, lo trasformerà in un fumetto per "falchi". Dà invece vita a **Steve Canyon**, un eroe prettamente avventuroso. Almeno nelle sue prime storie.
Nel 1940 era sceso in campo anche **Pinky Rankin**, realizzato da Dick Floyd per il *Daily Worker*, quotidiano comunista statunitense, che può essere letto come l'incarnazione del contributo dato dalle sinistre statunitensi alla lotta contro il nazismo; ma le sue avventure, al di là della diversa matrice ideologica, sono del tutto simili a quelle vissute negli stessi anni dagli altri eroi dei fumetti bellici "made in USA", a conferma della continuità stilistica del genere.

Carrellata di comic books anni Quaranta
Military Comics N. 1 (©Comic Magazines/Quality)
War Comics N.2 (©Dell Publishing)
War Victory Comics N.1 (©US Treasury Family Comics)
Devil Dogs Comics N. 1 (©Street and Smith)
Boy Commandos N. 1 (©DC Comics)
G.I. Joe N.24 (©Ziff Davis)



ANCHE I COMIC BOOKS SCENDONO IN GUERRA

Con lo scoppio del conflitto mondiale nascono i primi comic books prettamente militari. E' la casa editrice Dell a pubblicare nel maggio 1940 *War Comics*, il primo albo specifico, presto seguita dalla Quality con *Military Comics* nell'agosto 1941 e da *War Heroes*, sempre della Dell, nel luglio 1942, sui quali eroi anonimi ma valorosissimi combattono all'ultimo sangue contro i "japanazis". Le copertine degli albi promettono una qualità che in realtà manca nelle storie e nel disegno. Nonostante il fiorire dei personaggi complici cinema e radio che forniscono abbondante materia di ispirazione -,i war-comics lasciano intravedere l'approssimazione e l'urgenza connesse al clima di mobilitazione nazionale. Le difficoltà del genere appena nato, che - va da sé - influiscono anche sull'effettiva forza di penetrazione commerciale del prodotto,saranno cancellate dieci anni più tardi dalla più matura consapevolezza di autori e case editrici e, in occasione della guerra di Corea, i war-comics conosceranno un successo e una diffusione eccezionali. Fra i personaggi fissi significativi basterà ricordare **Captain Midnight**, spietato nemico del Terzo Reich, creato da Wilfred Moore e Robert Murit per un serial radiofonico nel 1940 e approdato l'anno successivo ai fumetti nei quali si scontra ripetutamente con il malvagio barone **von Togo**, mezzo tedesco e mezzo giapponese; **Hop Harrigan** di Jon L. Blummer, eroico pilota di un bombardiere, e **Blackhawk**, apparso sul primo numero di *Military Comics*. Quest'ultimo, a capo di un commando ben assortito, è protagonista di storie molto violente che gli













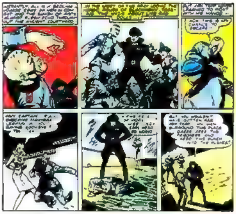






Hitler, Hirohito e spaventosi super cattivi al servizio dei nazisti come Red Skull, trovano frequentemente spazio sulle illustrazioni delle copertine dei comic books pubblicati durante la guerra
Major Victory Comics N. 1 (©Glover/Harry Chesler). Wonder Comics N. 1 (©Great)
Sub-Mariner N.1 (©Marvel Comics Group)
Young Allies N. 1 (©Marvel Comics Group)

procurano una tal fama di "duro" da essere di nuovo richiamato in primissima linea contro il "pericolo rosso" durante la guerra di Corea. E' entrato in seguito nella produzione della DC Comics che ha continuato a pubblicarlo stabilmente. Il leader indiscusso di questa invincibile legione di combattenti è però **Capitan America**, nato nel marzo del 1941 con il fine preciso di svolgere opera di propaganda a favore dell'interventismo statunitense e divenuto ben presto un personaggio-simbolo dei fermenti e delle inquietudini americane.



Fin dal suo apparire il nuovo supereroe si distingue per una duplice originalità: nessun timore reverenziale per i nazisti, che combatte apertamente prima dell'entrata in guerra del proprio paese, e un grado di violenza sino a quel momento sconosciuto negli albi statunitensi. A ciò si aggiungano l'atmosfera oscura e sanguinosa che grava sulle vicissitudini eroiche del personaggio e gli ambienti tetri, quasi gotici, che fanno da contorno scenografico. Il fumetto, realizzato da Joe Simon e da Jack Kirby, incontrò un favore immediato. Durante la guerra le sue imprese si moltiplicarono e i lettori lo elessero a "leggenda vivente della seconda guerra mondiale".
Nel dopoguerra, costretto a compiti diversi da quelli per cui era stato creato, **Capitan America**, simbolo ormai anacronistico di un periodo che tutti volevano ormai solo dimenticare, perse prestigio e venne soppresso. Lo riportò in vita Stan Lee nel 1964.

Destinato a una lunga e fortunata carriera, nella sua prima avventura Blackhawk se la deve vedere con il perfido barone von Tepp, un supercattivo nazista di maniera tipico delle storie dell'epoca. (©DC Comics)

Una singolare immagine di Superman sotto le armi. Il capostipite dei supereroi non ha fatto mancare il proprio contributo alla giusta causa degli alleati, distinguendosi in alcune pericolose missioni (©DC Comics)

Hop Harrigan, eroico asso dell'aria a bordo di un bombardiere B-24 Mitchell, mette a dura prova le forze aeree giapponesi. (©DC Comics)









Copertina del numero 8 di All Winners del 1943. In compagnia di Sub-Mariner, Human Torch e del fedele Bucky, Capitan America si lancia in combattimento, pronto a sbaragliare, nel suo stile, orde di agguerriti nemici (©Marvel Comics Group)

Anche **Superman** si arruola per difendere la democrazia occidentale. Vola più volte in Europa sbaragliando gli eserciti nemici e distruggendo aerei della Luftwaffe, carri armati e sommergibili, arresta spie naziste, pubblicizza la vendita dei buoni nazionali e partecipa attivamente alle varie campagne per la sicurezza nazionale, diventando un simbolo di coraggio e di determinazione per i soldati statunitensi e per i loro compatrioti rimasti in patria.
La verità è che i supereroi dei fumetti ora hanno dei veri nemici contro cui scagliarsi, e lo fanno senza mezze misure, quand'anche le loro quotidiane vittorie contro nazisti e giapponesi finiscono per suonare fastidiosamente inverosimili. Altro genere di imbarazzo dovrà affontare il McClure Newspapers Syndicate - l'agenzia che distribuiva le strisce di Superman ai quotidiani statunitensi - quando, alla fine del conflitto, saranno pubblicate storie preparate mesi prima, in cui il supereroe è ancora in lotta contro i giapponesi.



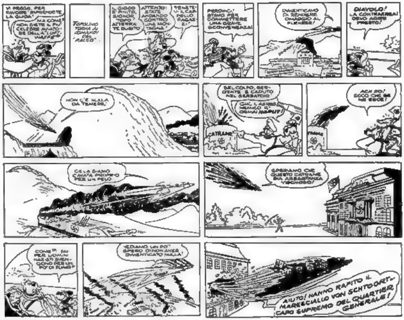
TUTTI RISPONDONO ALL'APPELLO DELLA PATRIA

Con l'avvicinarsi della seconda guerra mondiale, arruolarsi divenne quasi un gioco per i maggiori personaggi del fumetto statunitense e tutti vollero rispondere entusiasticamente, per un periodo più o meno lungo, all'appello della patria.
E così, tanto per fare soltanto qualche esempio, Lee Falk e Phil Davis fanno lavorare attivamente il mago **Mandrake** per l'Intelligence Service, Lyman Young fa arruolare **Cino e Franco** nella guardia costiera degli Stati Uniti e lo stesso Alex Raymond nel 1941 fa momentaneamente abbandonare al suo **Flash Gordon** il pianeta Mongo e lo fa rientrare sulla Terra per una breve vacanza. Inutile dire che il biondo eroe trova il proprio paese impegnato in una guerra contro la fanatica organizzazione militare della Spada Rossa - trasparente riferimento alla minaccia delle dilaganti forze hitleriane - i cui membri sfoggiano emblemi ricalcati su quelli nazisti.
Può essere curioso ricordare che gli editori italiani manipolarono talvolta non poco queste storie. E così Mandrake, che in un'avventura del 1941 riusciva a mettere le mani su una grossa organizzazione di spie naziste a Londra, si ritrovava, sulle pagine dell'*Avventuroso*, a Berlino a sgominare un'organizzazione di spie inglesi, mentre Cino e Franco divennero da noi "giovani coloniali" dimenticando di essere stati arruolati nella guardia costiera statunitense per combattere contro sommergibili tedeschi e spie al servizio dei nazisti.
Anche **Topolino** scende in campo contro i nazisti e contro il suo tradizionale avversario, **Gambadilegno**, passato tra le file dei nemici. Nella storia "Topolino nella seconda guerra mondiale", pubblicata negli Stati Uniti dal 19 luglio al 23 ottobre 1943, siamo infatti in pieno conflitto e il nostro eroe risponde a un annuncio economico in cui si cerca "un robusto intrepido giovanotto per svolgere una rischiosissima missione al servizio del paese". Al termine di un'impressionante

2 giugno 1945 Sulla copertina dell'edizione inglese di Mickey Mouse anche gli eroi di Walt Disney festeggiano la vittoriosa conclusione della seconda guerra mondiale. (©The Walt Disney Company)



In queste due singolari tavole apparse nel 1943 sulle pagine di Look Magazine, Superman interviene a proprio modo nel conflitto in Europa. Desta sensazione il fatto che di fronte al tribunale delle Nazioni Unite insieme a Hitler venga fatto comparire Stalin, dal momento che la Russia era all'epoca alleata degli Stati Uniti. (©DC Comics)



Anche Topolino, come quasi tutti gli eroi dei fumetti statunitensi, risponde all'appello della patria e si arruola nel servizio segreto impedendo ai nazisti di impadronirsi di un caccia sperimentale. (©The Walt Disney Company)

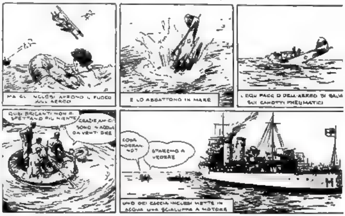
serie di prove attitudinali ("Vogliamo provare che un uomo qualsiasi è più in gamba di dieci superuomini nemici!", gli dicono), egli si rivela naturalmente l'individuo adatto. Deve provvedere al collaudo di un nuovo superaereo atomico che un gruppo di spie, tra cui anche Gambadilegno, cerca di rubare. Topolino stesso è fatto prigioniero. Però, con uno spettacolare volo nei cieli della Germania hitleriana, sventa il complotto e riesce anche a catturare alcuni componenti dell'alto comando tedesco prima di tornare in patria dove sarà acclamato come uno dei più grandi eroi della guerra.
Naturalmente questa storia non ha alcuna pretesa di verismo ed è giocata piuttosto sul filo dell'ironia. Tra le armi segrete in avanzata fase di sperimentazione troviamo infatti un liquido, composto da catrame e gomma da masticare, che può arrestare un carro armato, un gas esilarante ("Nessuno può combattere mentre sta sghignazzando!") e un altro che obbliga alla danza chi lo respira.

GLI EROI DI MUSSOLINI

Anche se il fumetto bellico statunitense occupa, quantitativamente, la parte più cospicua della produzione mondiale, non bisogna dimenticare che anche gli altri paesi indussero i loro eroi di carta ad arruolarsi.
Gli inglesi puntarono su **Derickson Dane** e sulla deliziosa **Jane**, che entrò a far parte del corpo ausiliario femminile. Tra le varie "leggende" che la riguardano si racconta addirittura che dopo la sua apparizione completamente nuda in una striscia, una divisione inglese riuscì finalmente a far arretrare i tedeschi di parecchie miglia! L'Australia fece scendere in campo **Bluey and Curley** e il Canada **Rex Baxter**. A titolo di curiosità ricorderemo che la Germania non ebbe fumetti di guerra, sembra, per una precisa volontà dello stesso Hitler.
Nell'Italia fascista, invece, i fumetti non solo erano molto diffusi ma furono espressamente impiegati dal regime come mezzo di propaganda. Già prima della guerra si era assistito alla singolare manipolazione di un fumetto inglese, **Victor's Adventure**, di William Booth, trasformato in **Lucio l'avanguardista** sulle pagine del settimanale *Jumbo*. Protagonista di avventure esotiche di impostazione tradizionale nella versione originale, il personaggio si trasforma in un giovane eroe in camicia nera "grazie" alla ingannevole traduzione e a una tavola apocrifa, pubblicata il 28 ottobre 1933, nella quale **Lucio** e il "centurione" **Roveri** partecipavano, all'ambasciata italiana di Londra, a un'adunata fascista per l'anniversario della Marcia su Roma.
Nell'estate del 1935 il Ministero della Cultura Popolare inizia a occuparsi attivamente del mondo dei fumetti dando agli editori precise indicazioni su come adeguare la produzione al clima eroico delle imprese della campagna di Etiopia e dell'intervento nella guerra di Spagna. Raccomandando che le storie fossero preferibilmente realizzate da autori italiani, il MinCulPop ordinò, con una circolare dei primi mesi del 1938, "la soppressione di quelle storie e illustrazioni che si ispirano alla produzione straniera" e "la riduzione alla metà delle pagine per la parte dedicata alla pura illustrazione con conseguente aumento del testo, finora quasi totalmente sacrificato". Nonostante queste disposizioni, gli editori italiani continuarono tranquillamente a pubblicare i personaggi statunitensi meno famosi attribuendoli, come abbiamo già visto, ad autori italiani.

La prima tavola di Lucio l'avanguardista apparsa sulle pagine di Jumbo, incredibile manipolazione operata dal regime fascista del fumetto inglese Victor's Adventure. (© Amalgamated Press)

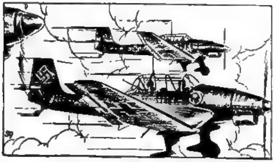




Scritta da Federico Pedrocchi e realizzata prima da Kurt Caesar quindi da Edgardo Dell'Acqua, Il mozzo del sommergibile è una lunga saga apparsa sulle pagine di Topolino tra il 1940 e il 1943. (©Mondadori)



Le prime strisce di L'eroe del Gimma, un classico del fumetto di regime fascista, pubblicato sull'Avventuroso a partire dal 3 gennaio 1937. (©Nerbini)

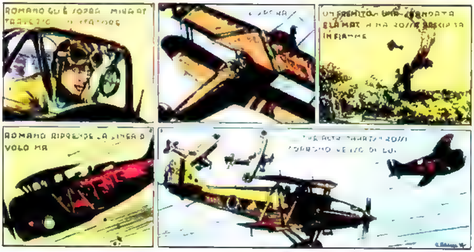




Bombardieri Stuka in azione nella serie Per la patria, disegnata da Aurelio Galleppini e pubblicata dall'editore Nerbini. (© Nerbini)

E' solo con l'entrata in guerra dell'Italia che appaiono storie di guerra fortemente condizionate dalla propaganda e inneggianti all'innato eroismo del popolo italiano. **Il mozzo del sommergibile**, disegnato da Kurt Caesar e poi da Edgardo Dell'Acqua su testi di Federico Pedrocchi, fu una di quelle che riscosse maggiore successo. Apparsa sulle pagine di *Topolino* dall'agosto 1940 all'agosto 1943, racconta le imprese del giovane **Tore**, un personaggio comunque di un certo interesse sul piano avventuroso, che riprende la classica impostazione di altri popolari fumetti per ragazzi come **Gino e Gianni**.
Tra le riviste, fu *L'Avventuroso* a fornire la più esplicita adesione alla propaganda del regime, soprattutto attraverso saghe come "Per la patria" e "La conquista dell'Atlantico", con gli alleati tedeschi come protagonisti, disegnate con cura da Aurelio Galleppini. Nell'ambito di questa produzione ci fu comunque un curioso infortunio e il MinCulPop bloccò una storia ambientata nella Milano del 1848, "La fiamma che non si spegne". I "cattivi" erano austriaci e non tedeschi, ma era meglio non correre rischi!
Sulle pagine del *Vittorioso* era iniziata, nel 1938, la lunga saga di Kurt Caesar, **Romano il legionario**, un intrepido aviatore che vola sulla Spagna sconvolta dalla guerra civile e sul Mediterraneo in fiamme violato dalla flotta della Royal Navy. Al di là dell'eccessivo taglio propagandistico presente in queste storie, Kurt Caesar si rivela comunque come uno degli autori più preparati dal punto di vista tecnico.
All'inizio del 1942 incomincia a scarseggiare la carta. Molte riviste chiudono definitivamente e quelle che sopravvivono si riducono a otto pagine. Scompaiono le "nuvolette", bandite dal MinCulPop come "invenzione americana", e sono sostituite dall'"italianissima" didascalia. L'anno successivo l'Italia è ormai sull'orlo della disfatta e di settimana in settimana i fumetti "impegnati" attenuano il tono bellicista. Del resto, nonostante i tempi difficili, c'era stato anche chi era riuscito a scherzare sulla guerra come Benito Jacovitti nella storia "Pippo e gli inglesi" pubblicata sul *Vittorioso* nel 1940.

Al di là della retorica e del taglio propagandistico dei testi, le storie di Romano il legionario sono realizzate da Kurt Caesar in uno stile efficace e ricco di dettagli tecnici. (© Fratelli Spada)



L'avvenente Miss Lace creata da Milton Caniff, la più celebrata pin-up degli anni di guerra insieme a Rita Hayworth e Betty Grable. (© Milton Caniff)

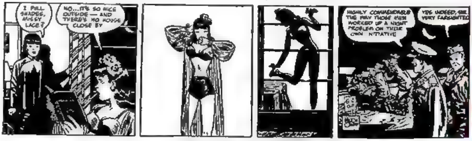


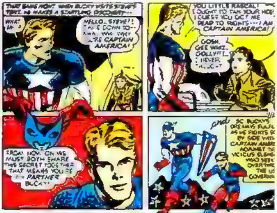
UNA PIN-UP AL FRONTE

Forse non tutti sanno che durante la seconda guerra mondiale i soldati statunitensi furono sempre accompagnati, anche nelle loro postazioni più avanzate, da giornali militari, come *Stars and Stripes* e *Yank*, nei quali, insieme alle informazioni provenienti dagli Stati Uniti e dai vari fronti, apparivano dei fumetti realizzati espressamente per quelle testate.
Fra i collaboratori figuravano disegnatori e soggettisti non ancora affermati come, per esempio, il sergente George Baker, autore del mite e sprovveduto **Sad Sack**, un soldato semplice che avrebbe continuato a vivere le sue avventure anche nel dopoguerra e professionisti notissimi come il grande Milton Caniff, l'autore di **Terry e i pirati**.
Dalla fine del 1942 al 3 marzo del 1946, Caniff realizzò anche **Male Call**, una piacevolissima striscia autoconclusiva incentrata su **Miss Lace**, una bruna pin-up molto sexy, a metà strada tra Rita Hayworth e Betty Grable, protagonista di storie un po' piccanti ma sempre nei limiti del lecito. Qualche festa, molti abbracci appassionati, molti baci, qualche sequenza appena vagamente audace e una certa

civetteria sono gli elementi caratteristici di questa striscia in cui non succede mai nulla di irreparabile né di sconvolgente.
Naturalmente nelle strisce di Male Call, e così pure in quelle di Sad Sack e di altri personaggi umoristici, non compare mai la "vera" guerra. Una scelta del genere sarebbe stata del tutto fuori posto rivolgendosi a dei lettori che combattevano realmente e quindi sapevano fin troppo bene cosa fosse la guerra. Non c'era nessuna ragione perché Caniff e gli altri gliela ricordassero ulteriormente. Fumetti siffatti non dovevano andare al di là del puro intrattenimento, della leggerezza di un sorriso. E tali furono gli esiti che gli autori seppero ottenere.
Anche **Superman** era diventato un compagno inseparabile per i soldati alleati, tanto che gli editori approntarono anche una speciale edizione delle sue storie, espressamente dedicate alle forze armate.

Miss Lace, "un bocconcino coi fiocchi" che ha alimentato con sensualità ma anche con grande ironia, i sogni proibiti di intere divisioni di soldati americani. (©Milton Caniff)







"Mandate dieci centesimi e riceverete il distintivo ufficiale e la tessera dell'associazione". Così recita l'invito di Capitan America a far parte delle Sentinelle della Libertà. (©Marvel Comics Group)



Le Sentinelle della Libertà di Capitan America non è che una delle numerosissime associazioni patriottiche statunitensi nate durante la guerra e propagandatesi ampiamente sulle pagine dei comic books (©Marvel Comics Group)

IL RUOLO DEL FUMETTO BELLICO

Non è facile dire quanto forte sia stata l'influenza dei war-comics sul pubblico e come abbiano agito sull'immaginario collettivo gli eroi interventisti e bellicosi che ne furono i protagonisti. E' comunque interessante il fatto che tali quesiti siano stati oggetto di indagine e studio. Nel 1942, riassumendo le conclusioni di una sua analisi su 184 fumetti pubblicati quell'anno negli Stati Uniti, Edward H. Barnhart scriveva che "tutte queste tecniche propagandistiche introdotte nei fumetti non esercitano grande influenza su chi sa di esserne l'oggetto. Tuttavia la grande maggioranza dei lettori non immagina neppure l'esistenza di quegli scopi e perciò i comics finiscono per avere un'efficacia infinitamente maggiore".
L'efficacia di cui parla Barnhart è anche legata al macroscopico processo di semplificazione che la rappresentazione del reale ineluttabilmente subisce. Da una parte gioca un ruolo decisivo la contrapposizione manichea fra Bene e Male, per cui la caratterizzazione del tedesco, sempre rappresentato come codardo, goffo, volgare, stupido, favorisce un'ovvia e immediata identificazione negativa del nemico. Dall'altra agisce un'altrettanto recisa glorificazione dell'esercito nazionale destinata a segnare una sensibile - anche se non offensiva - discriminazione fra il prode soldato americano e quello alleato. Non è un caso che l'immagine della resistenza coincida molto spesso con figure femminili che non disdegnano di innamorarsi - rispettando sempre la gerarchia! - degli ufficiali statunitensi. E sono donne che, naturalmente, nei momenti più difficili, non riuscirebbero a concludere nulla di buono se non sotto la loro guida.

GLI EROI DELLA GUERRA FREDDA

Con la fine della seconda guerra mondiale molti eroi, soprattutto quelli nati per una precisa forma di propaganda bellica, furono ridimensionati o scomparvero del tutto, in breve tempo, senza suscitare alcun rimpianto. Questi personaggi, grezzi e bellicosi, ma in fondo "necessari" e funzionali a un particolare momento storico e politico, lasciarono il posto ad altri eroi meno improvvisati e più complessi che hanno continuato a combattere per la pace in nome dell'avventura e degli ideali del proprio paese.

Nel cosiddetto "dopoguerra" - l'Institute for Strategic Studies di Londra ha contato almeno ottanta conflitti piccoli e grandi tra il 1945 e il 1967, e da allora le cose non sono andate molto meglio - non sono certo mancate occasioni di avventure



Pilota della marina militare, Buz Sawyer ha partecipato a tutte le imprese militari degli Stati Uniti, dalla battaglia del Pacifico al Vietnam. (© King Features Syndicate)

Creato da Frank Robbins nel 1944, Johnny Hazard ha trovato la propria consacrazione come indomito paladino dei valori occidentali contro i "rossi" durante la guerra di Corea e negli anni dell'anticomunismo più viscerale. Pilota coraggioso e spericolato, spesso al fianco di bellissime eroine, Johnny Hazard è il trait d'union ideale tra il fumetto bellico e quello avventuroso del dopoguerra. (© King Features Syndicate)



marziali. La tensione fra alcuni Stati si è anzi acuita per periodi più o meno lunghi a causa di contrasti ideologici, economici o strategici alimentati da intense attività propagandistiche. A questa strisciante condizione di conflittualità si è dato il nome di "guerra fredda" per distinguerla dalle guerre "calde", vale a dire dalle vere e proprie ostilità internazionali in campo aperto.

Se la guerra "calda" ha avuto numerosissimi eroi a fumetti, quella "fredda" non è stata da meno. Tra questi personaggi che all'indiscutibile patriottismo e all'abilità nel barcamenarsi tra le varie crisi internazionali sommano la peculiarità della loro conformazione fisica - tratti virili, robusta asciuttezza, muscolatura atletica, capelli corti - vanno almeno citati **Buz Sawyer** e **Johnny Hazard**.

Creato da Roy Crane nel 1943, **Buz Sawyer** è un pilota della marina statunitense che ha partecipato a tutte le imprese militari del proprio paese, dalla fine della seconda guerra mondiale al Vietnam. Malgrado il taglio inequivocabilmente ideologico e di parte, l'autore, grazie alla sua lunga esperienza nel settore nel 1928 aveva dato vita a **Capitan Easy**, uno dei primi eroi avventurosi ,riuscì a realizzare un prodotto intelligente e decoroso mescolando, con fine sapienza narrativa, lo humour all'avventura.

Creato nel 1944 da Frank Robbins, allievo e ammiratore di Milton Caniff, anche **Johnny Hazard**, conosciuto per un certo periodo in Italia come **Johnny Azzardo**, è un dinamico e coraggioso pilota statunitense, strenuo difensore dell'Occidente e acerrimo nemico del comunismo, disponibile per qualsiasi tipo di avventura in ogni parte del globo.



Trascinato, senza un attimo di tregua, in un vortice di eventi che lo vedono spostarsi con incredibile rapidità e disinvoltura da New York al deserto arabo, da Parigi alle risaie dell'Estremo Oriente, dal Sudamerica a Venezia, il nostro eroe è coinvolto in spericolate imprese come agente segreto, detective o guardia del corpo. Le missioni segrete a cui deve attendere e gli intricati casi di spionaggio da risolvere offrono occasioni narrative in cui al nucleo centrale del racconto a sfondo ideologico-politico si sovrappongono espliciti rimandi al giallo e al rosa. Fortemente caricaturali e caratterizzati, sino a sfiorare il razzismo, i cattivi sono sempre flaccidi e untuosi. Anche se la nazionalità non è dichiarata, essi si esprimono pronunciando frasi come "quei dannati amerikanski" o hanno inequivocabili occhi a mandorla.

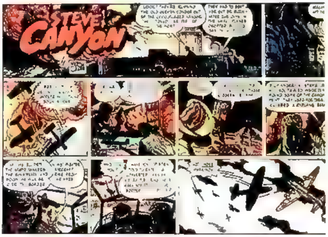
Anche **Smilin'Jack**, un altro pilota creato nel 1933 da Zack Mosley, dopo essersi fatto onore durante la seconda guerra mondiale, è stato protagonista di molte vicissitudini della "guerra fredda" sventando le congiure del comunismo internazionale e decidendo le sorti di intere repubbliche sudamericane. Può essere curioso notare che, dopo essere stato a Cuba in una storia del 1952, nella quale collaborava con gli uomini di Fulgenzio Batista, questo personaggio raggiunse di nuovo l'isola nel 1961, due settimane prima della tentata invasione statunitense.

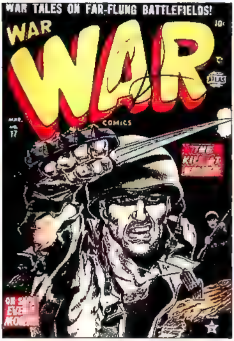


DA TERRY A STEVE CANYON

Alla fine della seconda guerra mondiale, Milton Caniff decide di abbandonare **Terry e i pirati**. Nata nel 1934 come prettamente avventurosa, questa serie diventa via via , come abbiamo visto, sempre più impegnata politicamente e militarmente, tanto che Terry fa una vera e propria "carriera" sotto le armi. Caniff non sente più come suo questo personaggio, che gli è sfuggito di mano, e decide pertanto di abbandonarlo per dar vita a un nuovo eroe, prettamente avventuroso, sul quale potere avere un completo controllo editoriale. Il nuovo personaggio, **Steve Canyon**, compare nel gennaio del 1947. Steve, che ha frequentato l'università per qualche anno ed è stato, durante la guerra, capitano dell'Air Transported Command, è ora proprietario della Horizons Unlimited, una compagnia di trasporti aerei. E' coraggioso, intelligente, sempre pronto a compiere missioni rischiose in tutte le parti del mondo. I nemici contro i quali si batte sono criminali, spie, ex nazisti fanatici, comunisti e imbroglioni di ogni specie.
Dapprima il fumetto è all'insegna dell'avventura per l'avventura e la stessa componente politica non ha riferimenti precisi. Ecco, però, che inaspettatamente Steve indossa la divisa militare e si arruola per combattere, come aviatore, in Corea. Quella divisa aderisce così bene al personaggio che lo trasforma nel giro di pochi anni nel tenente colonnello più famoso dell'aviazione statunitense.
Nel gennaio del 1947, contemporaneamente alla nascita di Steve Canyon, Terry passa nelle mani di George Wunder. Già promosso da Caniff "professionista" della guerra, Terry radicalizza la sua nuova identità e fa sì che la celebre serie diventi gradatamente un fumetto per "falchi".
Con queste caratteristiche le gesta dell'impavido pilota proseguono per due decenni fino a quando il clima di diffusa insofferenza per la presenza americana in Vietnam matura una nuova e acuta sensibilità politica. Nel giro di pochi mesi più di cento quotidiani, rispetto ai trecento che pubblicano la serie, disdicono il contratto. E' probabile che non fosse una accertata indifferenza verso l'eroe a giocare un ruolo decisivo, quanto piuttosto la presaga cautela editoriale nei confronti di un pubblico che stava cambiando umori e simpatie. La "morte" di Terry non ha dunque nulla a che fare con la guerra né con un fatale incidente, ma soltanto con le leggi di mercato: la sua ultima striscia è stata pubblicata negli Stati Uniti il 25 febbraio del 1973.

Creato da Caniff nel 1947, Steve Canyon è tra i più tipici rappresentanti del fumetto bellico e avventuroso del dopoguerra. A destra una tavola domenicale di Steve Canyon del 21 settembre 1947, realizzata da Caniff con la consueta originalità (©Field Enterprises)





War Comics, un albo classico degli anni Cinquanta che rappresenta, per molti versi, l'epitome del genere. (© Marvel Entertainment Group)

[illegible] DEI WAR COMICS

Durante la guerra di Corea, iniziata nell'estate del 1950 e conclusasi nel 1953, escono un centinaio di comic books sulle cui pagine il genere bellico si afferma definitivamente rivolgendosi sia ai giovani che ai reduci della seconda guerra mondiale. Il primo ad apparire fu *Two-Fisted Tales*, edito nel novembre 1950 dalla EC Comics: in piena conformità alla tradizione della casa editrice, specializzata nell'horror, esso è contrassegnato da storie realistiche e violente disegnate con uno stile molto accurato.
Pur comprendendo anche storie di guerra ambientate in altri periodi storici, questi albi si ispirano soprattutto al conflitto in corso e al precedente, prestando grande attenzione alla dura vita dei fanti. In questa vasta produzione si segnalano *G.I.Joe*



della Ziff-Davis, *War Comics, Battleground* e *Combat Kelly* della Atlas, in seguito assorbita dalla Marvel, *Jet Fighters* della Standard Magazines, *Warfront* della Harvey, *Fightin' Marines* e *Fightin' Army* della Charlton Comics e *Battle Stories* della Fawcett. Per queste testate lavoravano autori che sarebbero diventati famosi, come Russ Heath, Alex Toth, John Severin e Joe Kubert.
Tra tutte le case editrici di comic books è la DC Comics che pone, in questo periodo, le fondamenta di una ricca e articolata produzione che avrebbe continuato con successo per tutti gli anni Sessanta. Nell'estate 1952 *All-American Comics* si trasforma in *All-American Men of War*. Negli anni successivi nascono *Our Army at War, Star Spangled War Stories, Our Fighting Forces. G.I. Combat* è l'ultimo ad apparire nel gennaio 1957. Decisamente superiore per qualità alla produzione degli altri editori, il fumetto di guerra della DC Comics deve la propria fortuna ai testi di Robert Kanigher e ai disegni di Joe Kubert. A loro si deve la realizzazione di alcuni celebri personaggi: il **Sergente Rock** (**Sgt. Rock of Easy Company**), **Johnny Cloud**, un pilota di caccia navajo, **Jeb Stuart and the Haunted Tank**, comandante di un carro armato protetto dallo spirito di un generale sudista, **Enemy Ace** e, in epoca più recente, il gruppo dei **Perdenti** (**The Losers**), eroi coraggiosi ma sfortunati. Lo spirito di molte delle storie di guerra di questi due autori può essere sintetizzato dallo slogan "war is hell" (la guerra è un inferno) che appariva nell'ultima tavola.

War Birds N. 1 (© Fiction House)
War Wings N. 1 (© Charlton Comics)
Captain Steve Savage N. 10 (© Avon Periodicals)
Fightin' Air Force N. 11 (© Charlton Comics)





Il gruppo dei Perdenti in azione. Coraggiosi ma sfortunati, questi eroi sono tra i più interessanti protagonisti del fumetto di guerra prodotto dalla DC negli anni Sessanta (©DC Comics

Il Sergente Rock e i suoi uomini della compagnia Easy, un classico del fumetto di guerra. In basso, il Sergente Rock nella versione di Joe Kubert, un vero esperto del fumetto bellico (©DC Comics)



Creato nel 1959, il **Sergente Rock** occupa un posto singolare nel panorama del fumetto bellico statunitense, anche perché nelle sue storie la guerra è solo uno sfondo per le imprese eroiche del protagonista. Nonostante gli accaniti combattimenti corpo a corpo che lo impegnano sui cruenti campi di battaglia, il Sgt. Rock si prodiga spesso in soccorso dei più deboli: della partoriente da mettere al riparo, dello "sciuscià" di Dunkerque, della bambina che ha perduto la propria bambola nel bel mezzo di uno scontro.
Oltre al coraggio e all'eroismo, il Sergente Rock non offre altri elementi di caratterizzazione: si sa soltanto che si è arruolato all'inizio del conflitto mondiale, che è stato promosso in Europa e che è nato per combattere. E' insomma un personaggio senza alcuno spessore psicologico, che merita di essere ricordato soprattutto per i disegni di Kubert.



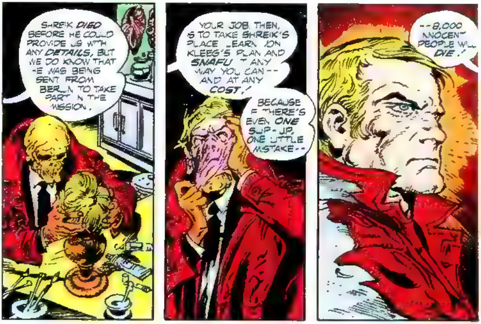
Una tavola disegnata da Joe Kubert di straordinaria efficacia sulle imprese aeree di Eric von Hammer, l'asso dei cieli tedesco della prima guerra mondiale creato da Robert Kanigher (©DC Comics)

Orribilmente sfigurato dall'esplosione di una bomba, il Soldato Fantasma si trasforma in un misterioso agente segreto al servizio degli alleati (©DC Comics)

La missione più impossibile compiuta dal Sergente Fury e dai suoi "ululanti" commandos: il rapimento del Führer in persona. (©Marvel Comics Group)



Degno di menzione è anche l'originale **Enemy Ace**, realizzato nel 1965 da Kanigher e Kubert. Il protagonista della serie è il barone **Eric von Hammer**, asso dell'aviazione tedesca chiaramente ispirato a Manfred von Richthofen, il famoso Barone Rosso, e il fumetto, caso probabilmente unico nell'ambito della produzione statunitense, racconta la prima guerra mondiale dal punto di vista della parte avversa, facendo dell'eroe prussiano il perno narrativo del racconto. Ancora più singolare è la figura del **Soldato fantasma (The Unknown Soldier)**, apparso sul numero 146 di *The Brave and the Bold*. Orribilmente sfigurato dall'esplosione di una bomba, ma abilissimo nell'assumere qualsiasi identità grazie alle maschere che egli stesso crea con un'abilità pari a quella di Diabolik, è protagonista, durante la seconda guerra mondiale, di atti di eroismo che restano rigorosamente anonimi.
Dalla primavera del 1977 il Soldato fantasma diventa titolare di un proprio comic book.



LE INCREDIBILI AVVENTURE DEL SERGENTE FURY

Meno attiva della DC Comics, ma presente anch'essa sul fronte del fumetto bellico, la Marvel ha puntato su eroi estremamente violenti e senza spessore psicologico. **Sgt. Fury and His Howling Commandos**, del 1963, **Captain Savage and his Leatherneck Raiders**, del 1968, e **Combat Kelly and the Deadly Dozen** del 1972 non sono altro che pallide rivisitazioni del peggior cinema hollywoodiano, quello, per intenderci, ispirato al più becero militarismo da "sporca dozzina".
Il campione per eccellenza della produzione di guerra Marvel è il Sergente Fury. Privo della complessità degli altri personaggi creati dal prolifico Stan Lee, Fury è soltanto una montagna di muscoli, sempre impegnato in avventure che pretendono di essere realistiche e verosimili, ma finiscono per scivolare inesorabilmente nell'assurdo e in una ridicola glorificazione della forza bruta. Un esempio? Una volta Fury e i suoi tentano "la missione più impossibile della storia militare": devono addirittura catturare Hitler. Naturalmente, date le premesse, i variopinti commandos non possono non riuscirvi. Ma, tornati alla base, scoprono di aver catturato soltanto una controfigura. Una missione fallita, dunque? No, naturalmente. Perché, come affermano nell'ultimo quadretto, "adesso siamo sicuri che Hitler ha paura e che usa delle controfigure! E' un successo per la nostra propaganda!".
A partire dall'agosto del 1965, sulla scia del successo ottenuto da James Bond, l'agente segreto 007, le storie dell'eroe si sono sdoppiate: parallelamente alle avventure ambientate nella seconda guerra mondiale prende infatti il via una serie fantascientifica di ambientazione contemporanea, nella quale egli è alla testa, come **Nick Fury**, dello SHIELD, una organizzazione internazionale di spionaggio e controspionaggio per il "potenziamento della legalità".

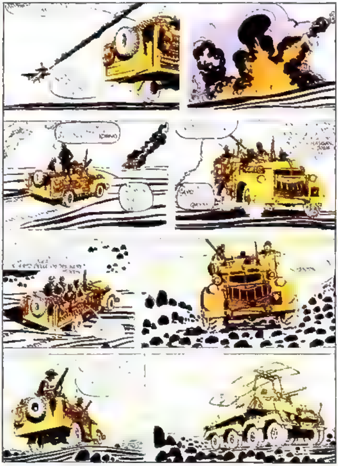
IL REALISMO DI ERNIE PIK

Opere che abbiano avuto la forza e il coraggio di presentare dignitosamente la tragica realtà dell'ultimo conflitto sono state, e sono, piuttosto rare. Una felice eccezione in un genere tutto sommato così discutibile come il fumetto di guerra è **Ernie Pike**, creato nel 1956 da Héctor G. Oesterheld e Hugo Pratt, pubblicato in Argentina sul settimanale *Hora Cero* e in Italia una ventina d'anni dopo sul mensile *Sgt. Kirk*.

Questo personaggio è direttamente ispirato al giornalista statunitense Ernest Taylor Pyle, detto Ernie, che amava definirsi "scrivano della fanteria" e che fu uno dei più popolari corrispondenti dai vari fronti della seconda guerra mondiale. Senza mettersi mai in mostra o cercare facile ispirazione nelle personalità di potenti o generali, egli ha guardato la dura realtà della guerra con gli occhi di un cronista pieno di umanità. Fino alla sua morte sul fronte giapponese, le sue corrispondenze

Gli Scorpioni del deserto di Hugo Pratt. Guerra, avventura e un pizzico di esotismo nella migliore tradizione dell'autore (©Hugo Pratt)





- per le quali ottenne il premio Pulitzer nel 1944 - testimoniarono con fedeltà e partecipazione l'eroismo anonimo dei soldati, uomini comuni coinvolti, loro malgrado, in un'epopea pagata troppo cara.

Oesterheld e Pratt hanno trasformato Pyle in Pike facendone un personaggio disincantato, un relatore senza fronzoli che racconta storie vere, senza falsi pudori, presentando una guerra realistica e proprio per ciò terribile. Quello di Oesterheld e Pratt è uno dei pochi fumetti bellici in cui non esistono né vinti né vincitori e la guerra è vista come un evento atroce pieno di paure, di sacrifici e di sangue.

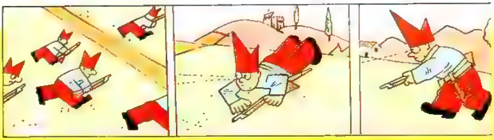
Il commento che chiude la sequenza delle vignette è amaro e sincero. Il dolore, l'ingiustizia, l'assurdità della guerra - di qualsiasi guerra- sono i veri protagonisti dei vari episodi.

Sempre di Hugo Pratt sono le avventure degli **Scorpioni del deserto**, un gruppo speciale in azione nell'Africa settentrionale durante la seconda guerra mondiale. Realizzata con grande cura per ciò che riguarda le divise, le armi e i mezzi e pubblicata originariamente sulle pagine di *Tintin* nel 1973, questa serie presenta singolari personaggi che sembrano usciti dalle storie di **Corto Maltese**.

Ispirato alla figura di un corrispondente di guerra realmente esistito, Ernie Pike denuncia coi suoi racconti gli orrori e l'insensatezza della guerra. (©Florenzo Ivaldi)



SOLDATI PER SCHERZO



Marmittone (©Corriere dei Piccoli



Sad Sack and the Sarge (©Harvey Publications)

Anche se si contano sulle proverbiali dita della mano, non possiamo certo dimenticare quei fumetti che hanno raccontato la vita militare in chiave umoristica cercando di ironizzare su temi classici come il sergente tutto d'un pezzo, la recluta sciocca e sfaccendata e l'ufficiale che pensa solo ai regolamenti. Sottintendendo, in fondo, l'inutilità della vita militare. Il primo di questi personaggi è senz'altro l'italiano **Marmittone**, creato da Bruno Angoletta sulle pagine del *Corriere dei Piccoli* a partire dal 29 gennaio del 1928. Sempliciotto e pieno di buona volontà ma goffo e particolarmente sfortunato, il soldato Marmittone finisce sempre in prigione alla fine di ogni storia. Le sue avventure, così in contrasto con la retorica del regime, vennero soppresse all'inizio della seconda guerra mondiale.

Simile, per molti aspetti, all'antieroe di Angoletta è il mite e sprovveduto **Sad Sack**, creato nel 1942 da George Baker per *Yank*, un settimanale delle truppe statunitensi di stanza in Europa e in Asia. Vittima degli scherzi dei commilitoni, questo personaggio vorrebbe tornare a essere un uomo "libero", ma non riesce mai a farsi congedare, neppure alla fine della guerra ... perché le sue avventure hanno continuato ad apparire, fedeli allo schema originario, su diverse pubblicazioni commerciali.

Molto divertente è la serie intitolata **Les Trois Mousquetaires du Maquis**, creata dal francese Marijac e apparsa dapprima sul giornale della resistenza *Le corbeau déchaîné* quindi, nell'ottobre 1944, sulle pagine di *Coq Hardi*, nella quale tre impavidi partigiani, conosciuti con i nomi di battaglia di "L'Avvocato", "Pennello" e "La Torpedine", combattono una divertente guerra privata contro gli odiati "boches". I nazisti, dipinti come ottusi e pasticcioni, sono oggetto di burle spesso esilaranti come nella storia in cui uno degli eroi si traveste da cuoco e nasconde una bomba nella torta di compleanno di un generale tedesco. Perfettamente integrato nella vita militare, tanto da essere un "raffermato" a vita, è invece il **Beetle Bailey** creato da Mort Walker nel 1950 e pro-



Beetle Bailey e il sergente Snorkel (©King Features Synd

CRONACHE DELLA VERA GUERRA

Anche se probabilmente più realistico del western per la ricostruzione d'ambiente, la realizzazione delle divise e dei mezzi, il fumetto di guerra ha sempre usato la storia come pretesto per raccontare gesta avventurose delle quali sono protagonisti singoli individui che, per scelta o per necessità, finiscono per comportarsi da eroi.

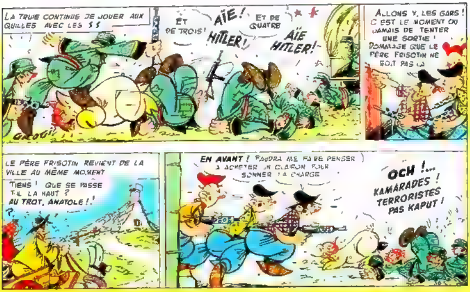
La ritirata di Dunkerque, la battaglia di El Alamein e lo sbarco in Normandia sono serviti da sfondo per innumerevoli storie, ma si può senz'altro dire che nessuno ha mai raccontato come siano realmente andati i fatti. Sono pochissimi, e spesso realizzati con evidenti scopi didattici, i fumetti che hanno espressamente voluto raccontare la guerra da un punto di vista squisitamente storico.

Tra la fine degli anni Sessanta e l'inizio degli anni Settanta, sulle pagine del *Corriere dei Piccoli* è apparsa una serie di storie intitolata **Avventure di pace e di guerra**: su testi di Mino Milani, numerosi disegnatori hanno raccontato piccoli e grandi episodi storici, dando maggiore risalto alla ricostruzione dei fatti piuttosto che al lato avventuroso. Fra i più assidui realizzatori spiccano Mario Uggeri, Aldo Di Gennaro, Sergio Toppi, Gino D'Antonio e Dino Battaglia. Quest'ultimo ha successivamente raccolto il suo contributo personale nel volume "Uomini in guerra", confermando un risultato decisamente superiore alla media. Il bombardamento di Pearl Harbor, la battaglia di Midway, l'epica carica di Nikolajewska e l'assedio di Bastogne sono rivisitati dal disegnatore in uno stile secco e immediato ben diverso da quello espressionista impiegato nella sua produzione fantastica.

©Sergio Bonelli Editore







Les Trois Mousquetaires du Maquis. (© Albatros)

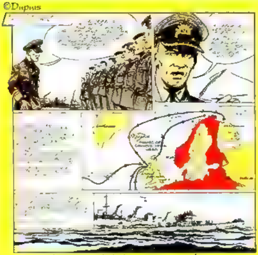
tagonista di una delle serie umoristiche più popolari negli Stati Uniti. Soldato pigro e furbastro, che passa la maggior parte del tempo a sfuggire al terribile sergente **Snorkel** e a evitare qualsiasi corvée, Beetle Bailey vive in un campo addestramento reclute dove ne succedono di tutti i colori e dove anche le alte sfere sono particolarmente inette. A incominciare dal generale **Halftrack** (che si potrebbe liberamente tradurre con "Mezzacartuccia"), che continua a sommergere il Pentagono di rapporti inutili e non richiesti. Sulla vita militare in tempo di pace Mort Walker porta quindi avanti una satira bonaria finché si vuole ma indubbiamente graffiante e probabilmente impensabile in qualsiasi altro paese. Strettamente legati alla vita di tutti i giorni, Beetle Bailey e i suoi simpatici commilitoni - dall'intellettuale **Plato** allo stupidissimo **Zero**, dal seduttore **Killer** al profittatore **Cosmo** - non sono mai andati in Corea né in Vietnam. La serie, infatti, non è legata alla guerra, ma ne postula implicitamente l'inutilità e l'insensatezza.

Da segnalare infine **Sturmtruppen**, una serie incentrata sull'ottusità dell'esercito nazista creata nel 1968 da Francesco Bonvicini, più noto con lo pseudonimo di Bonvi, che dura tuttora. Ma non si tratta, il più delle volte almeno, di comoda e gratuita satira retrospettiva limitata a un periodo storico facilmente definibile. L'esercito nazista è infatti solo un pretesto per intavolare un discorso valido ovunque, in ogni tempo e sotto qualsivoglia bandiera, sui miti dell'obbedienza "cieken, pronten, assoluten". Senza dimenticare che l'ottuso sergente potrebbe anche essere un professore o un capufficio. Le Sturmtruppen di Bonvi parlano in un buffo linguaggio fitto di pittoresche desinenze pseudotedesche che ben si adatta al carattere satirico della serie, nella quale fa spesso capolino una certa dose di humour nero e uno spiccato gusto per l'assurdo e il grottesco. Non manca una gustosa parodia del fascismo nella persona del "fedelen kameraten" **Galeazzo Musolesi**, un Duce da strapazzo, borioso e pasticcione.



Sturmtruppen © Bonvi

©Dupuis



Nel 1974 la casa editrice francese Dargaud dà alle stampe una **Storia della seconda guerra mondiale**, realizzata da Pierre Dupuis alcuni anni prima in uno stile più vicino all'illustrazione che al fumetto propriamente detto e molto simile a quello impiegato per le tavole della **Storia di Francia** edita da Larousse e della **Storia d'Italia a fumetti** di Mondadori firmata da Enzo Biagi. Dupuis presta grande attenzione alle atrocità della guerra, sviluppando il suo racconto attraverso una serie di episodi che denotano un preciso impegno civile e antibellicista.

Sempre con questo taglio, negli anni Ottanta è apparsa sulle pagine del settimanale cattolico *Il Giornalino* una serie realizzata da Gino D'Antonio e Ferdinando Tacconi, autori dalla lunga esperienza nel fumetto di guerra.

Ristampata in otto albi da Sergio Bonelli nel 1989, **La Seconda Guerra Mondiale** è un ottimo racconto nel quale si fondono armonicamente l'aspetto istruttivo e quello più avventuroso, la ricostruzione storica e il dato psicologico, con episodi di grande suggestione come la disperata carica dei lancieri polacchi contro i panzer nazisti firmata da D'Antonio.

Pearl Harbor e Nikolaewska secondo Mino Milani - Dino Battaglia



©Sergio Bonelli Editore

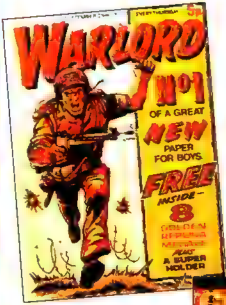


PER IL RE E PER LA PATRIA

Accanto ai personaggi ricordati sinora non bisogna dimenticare l'intensa produzione inglese, diffusissima anche in Italia, dedicata ai fatti piccoli e grandi della seconda guerra mondiale. Nonostante il fumetto bellico sia nato e si sia sviluppato negli Stati Uniti, anche in Gran Bretagna esso ha conosciuto una felice stagione, soprattutto grazie alle storie senza personaggi fissi. Tra questi ultimi possiamo ricordare alcuni piloti della RAF come **Ace Malloy** di Mick Anglo, nato nel 1951, **Braddock**, "il più grande pilota inglese della seconda guerra mondiale", insignito della Victoria Cross, nato nel 1952 sulle pagine di *Rover* e serializzato a partire dal primo numero di *Victor* del 25 febbraio 1961, **Paddy Payne** di Mark Ross, del 1957, e il Wing Commander **Robert Britton**, "The Fighting Ace of Land, Sea and Air", creato da Geoff Campion nel 1956 ma celebre soprattutto a partire dal 1958, anno in cui guadagnò la copertina dell'inserto settimanale del quotidiano *Sun*.

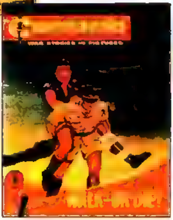




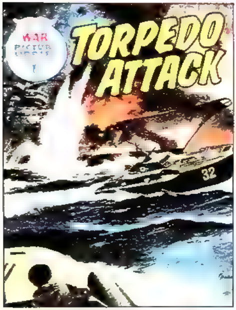


E' alla fine degli anni Cinquanta che il fumetto di guerra vive un vero e proprio boom con la nascita in Inghilterra di numerosissime testate tra cui spiccano la War Picture Library della Fleetway e Commando della DC Thomson, le case editrici leader del settore. Sun Weekly N.490 (©Amalgamated Press) Valiant N.1 e Giant War Picture Library N.1 (©Fleetway) Warlord N.1 e Commando N.1 (©DC Thomson) Battle Picture Weekly N.1 (©IPC Magazines) Ace Malloy N.1 (©Arnold) Bulldog Brittain Commando N.1 (©L. Miller)





Pubblicata in Italia come Collana Eroica dalla casa editrice Dardo, la War Picture Library della Fleetway è la più longeva e interessante serie di fumetti di guerra. La copertina di questo albo è opera di Corrado Jacono. (©Fleetway)

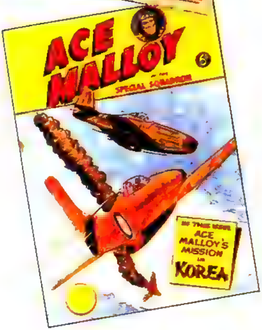


Il 1958 è anche l'anno in cui prende l'avvio la più lunga e articolata serie britannica di fumetti di guerra : si apre con la storia "Fight Back to Dunkirk", sul primo numero di *War Picture Library*, un albo tascabile di 64 pagine pubblicato dalla Fleetway, la maggiore produttrice di fumetti bellici a livello internazionale. Pubblicata in Italia dalla Dardo come Collana Eroica a partire dal 1963, la serie è composta da storie autoconclusive in bianco e nero ambientate esclusivamente durante la seconda guerra mondiale e disegnate da autori di tutto il mondo che, rispettando la formula dell'anonimato, sono riconoscibili soltanto dai lettori più attenti e preparati. Della "squadra" fan parte gli argentini Francisco Solano Lopez, specializzato nelle storie sui bombardieri inglesi, e Jorge Moliterni; lo spagnolo Victor de la Fuente, tra i più attivi e riconoscibili, e numerosi italiani, da Gino D'Antonio a Ferdinando Tacconi, da Nevio Zeccara a Loredano Ugolini, da Sergio Tarquinio a Hugo Pratt.

All'inizio degli anni Sessanta questo genere di fumetti ha un tale successo in Gran Bretagna che la Fleetway dà vita a numerose altre testate come *Air Ace Picture Library* e *War at Sea Picture Library*, trovando una degna rivale solo nella DC Thomson che nel luglio 1961 entra nel mercato con la serie *Commando*.
I protagonisti di queste storie, impaginate molto semplicemente con due vignette per pagina, sono invariabilmente inglesi o loro alleati: divise, armi e mezzi - soprattutto gli aeroplani - sono disegnati con grande scrupolo, precisione tecnica, con qualche concessione alla fantasia nei nomi delle navi. Si cerca in genere di dare del conflitto un'immagine realistica, vissuta e sofferta da uomini veri, anche se in realtà la verosimiglianza storica si limita il più delle volte a indicare una data, una città o il nome di un famoso comandante. Per il resto, al di là di questa esile cornice, le varie avventure non sono esenti da luoghi comuni e banalità: i tedeschi non fanno che imprecare ("Schnell!", "Zum Teufel!", "Donner und Blitzen!") e nei testi ricorrono frasi come "la guerra trasforma il carattere degli









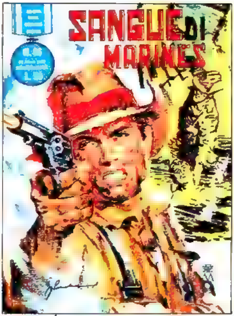
"Incubo nella giungla", Collana Eroica numero 41 del 13 dicembre 1964. Disegni di Hugo Pratt. (©Fleetway)



"Ali di fuoco", Collana Eroica numero 74 del primo agosto 1965. Disegni di Francisco Solano Lopez (©Fleetway)

uomini" e "nell'infuriare della battaglia individui tranquilli diventano spericolati combattenti, i timidi emergono da eroi e talvolta anche i più forti cedono sotto la spietata tensione". Non si parla mai, naturalmente, dei reali problemi che hanno portato al conflitto.
Esaltando i miti dell'eroismo, del sacrificio supremo, dello sprezzo del pericolo e del lavoro di squadra, queste storie non hanno protagonisti fissi e si limitano a presentare di volta in volta soltanto soldati "buoni" che combattono per la patria contro gli "sporchi invasori", gialli o nazisti che siano. I personaggi femminili compaiono rarissimamente, come se la guerra fosse solo uno sport un po' rude riservato ai maschi. E nella fattispecie ai maschi bianchi, visto che i soldati di colore non compaiono quasi mai. Fanno eccezione - e il caso è quanto mai significativo - gli indiani e i gurkhas nepalesi al servizio dell'Impero di Sua Maestà.

ALLA CONQUISTA DELL'ITALIA



"Sangue di marines", numero 56 della Collana Eroica del 28 marzo 1965. Un classico della fortunata serie, firmato da Victor de la Fuente (©Fleetway)

Nel dopoguerra i fumetti bellici stentano a trovare spazio nella produzione italiana. Nel 1949, sulla scia del successo dell'omonimo film, nasce **Sciuscià**, pubblicato dall'editore Torelli in albetti a striscia come il primo **Tex**. Scritta dallo stesso Torelli e disegnata da Ferdinando Tacconi e in seguito da Franco Paludetti e Lina Buffolente, questa serie racconta le avventure di tre ragazzi, **Nico**, **Fiammetta** e **Pantera**, che, risalendo l'Italia insieme alle truppe alleate, si trovano coinvolti in episodi di guerra, spionaggio e di resistenza partigiana. Con il passare del tempo la serie perde mordente, i protagonisti vivono avventure più convenzionali ambientate qua e là per il mondo. Ma rimane un interessante documento per conoscere il clima dell'Italia del dopoguerra.
Negli anni Cinquanta, sulle pagine del *Vittorioso*, dell'*Intrepido*, del *Monello* e dell'*Albo dell'Intrepido* vengono pubblicate, saltuariamente, brevi storie ambientate sullo sfondo della guerra in cui compaiono, per esempio, partigiani impegnati a difendere la patria o soldati alleati.
L'attenzione degli autori è incentrata su situazioni patetiche o vicende sentimentali che sembrerebbero solo di contorno piuttosto che sulla vera e propria dimensione bellica: spiccano così l'episodio di un bambino ammalato per il quale non si riesce a trovare la penicillina, la solidarietà tra due nemici feriti, l'amore tra un uomo e una donna di opposti schieramenti, nazisti in crisi.



Numero 32 di Tiger, il dominatore degli oceani, una collana realizzata con materiale italiano (©Edizioni Grafiche Metro)



N. 24 della collana Marines edita dalla Corno. (©Moncho Features Syndicate)



Il primo numero del mensile Super Eroica, del luglio 1965, che promette avventure "di cielo, di mare, di terra". (©Fleetway)

E' solo nei primi anni Sessanta che il fumetto di guerra si ritaglia uno spazio autonomo conquistando una discreta fetta del mercato italiano, vale a dire i figli di chi aveva vissuto in prima persona il dramma del conflitto. Ad aprire le "ostilità" è la casa editrice Dardo, rimasta poi per molti anni leader del settore, con la pubblicazione, nel 1963, della *Collana Eroica*, versione italiana della *War Picture Library* dell'inglese Fleetway. Il successo della serie portò al moltiplicarsi delle testate, in rapida successione, a partire dal 1965 con il mensile *Super Eroica*, che presentava "grandi avventure inedite di terra, di cielo e di mare", *Bazooka* e le sue storie di "guerra su tutti i fronti" e *Garry, l'asso dei marines*, prima serie dedicata alle avventure di un singolo protagonista, un tenente dei marines.
Nello stesso anno altre case editrici si affiancano alla Dardo nel presentare fumetti di guerra acquistati soprattutto in Gran Bretagna. L'Editoriale Corno pubblica *Guerra d'eroi* con il materiale prodotto dalla DC Thomson, seguita nel 1966 da *Marines*, *Tanks* e *I valorosi*. La Sepim dell'editore Torelli coglie l'occasione per

ristampare **Sciuscià** sull'albo *Commandos!*, che presenta anche nuove storie di guerra realizzate in Italia.
Nella seconda metà degli anni Sessanta si contano nelle edicole italiane decine di testate, tra le quali cominciano ad apparire serie realizzate in Italia, anche se la maggior parte della produzione è sempre di origine inglese. Particolarmente attivo è l'editore Bianconi: fra le molte testate che ha varato ricordiamo *RAF*, apparsa nel 1966, *Commandos*, *Tiger*, *il dominatore degli oceani*, e *Forza Joe*.
Il tentativo compiuto dalla Corno con la testata *Supervalorosi* di pubblicare storie di guerra a colori, come quelle dell'*Intrepido*, non ottenne però grande interesse, confermando la predilezione del pubblico per il bianco e nero.
Il progressivo diffondersi di altri generi, soprattutto l'arrivo dei supereroi della Marvel, pubblicati dalla Corno a partire dal 1970, contribuì a ridurre l'interesse del grosso pubblico verso i fumetti di guerra e solo le testate più popolari sopravvissero. La Dardo - rimasta leader nel settore del fumetto bellico nel nostro paese con *Super Eroica*, *Super Eroica Capolavori* e numerose altre testate - cercò di proporre qualcosa di nuovo con un quindicinale, *Uomini e guerra*, pubblicato a partire dal maggio 1977.
La novità della collana consisteva soprattutto nell'illustrare eventi bellici storicamente documentati con la massima accuratezza possibile e nel presentare non soldati ma uomini immersi nella cruda realtà di avvenimenti narrati senza enfasi. Si volevano infatti raccontare con obiettività i misfatti della guerra piuttosto



Il primo numero di Uomini e guerra, un quindicinale apparso nel 1977 con il quale la casa editrice Dardo ha tentato, senza molta fortuna, di proporre una collana lontana dalla retorica e dai luoghi comuni del fumetto bellico più convenzionale (© Casa Editrice Dardo)



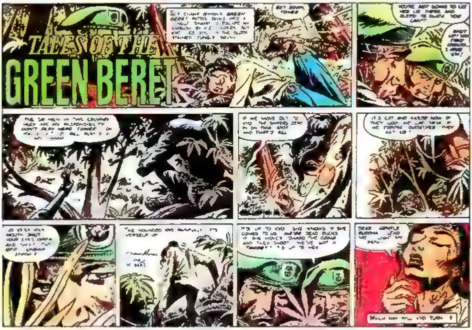
"Il sangue e la carne", una storia disegnata da Marco Miceli su testi di Franco Fattori, apparsa su Uomini e guerra. Un lodevole tentativo di parlare dei retroscena della guerra troppo spesso trascurati dalla tipica produzione seriale di questo genere di fumetti. (© Casa Editrice Dardo)



che i fatti, le disillusioni e le sofferenze patite da uomini comuni piuttosto che gli eroismi, l'orrore e l'assurdità di una lotta combattuta senza consapevolezza piuttosto che la retorica della vittoria.
Si trattava di un programma indubbiamente impegnativo che non riguardava solamente gli avvenimenti della seconda guerra mondiale, ma partiva dalla Grande Guerra per giungere ai conflitti più attuali. Le trame dei fumetti, infine, si basavano solo in parte sulla fantasia di soggettisti e sceneggiatori e si rifacevano alle fonti più disparate: diari dei combattenti, libri bianchi, testimonianze dirette su orrori e massacri ormai dimenticati.
Nata con la convinzione che ci fosse uno spazio per storie di guerra raccontate con intelligenza e che il pubblico fosse ormai preparato a leggere qualcosa di diverso dalle solite avventure zeppe di retorica e luoghi comuni, la rivista fu arricchita, almeno nei primi numeri, da un nutrito inserto di servizi giornalistici sulla guerra vera, con articoli sulle grandi battaglie, le strategie militari e le diverse armi. Un programma forse troppo impegnativo per i lettori abituali del fumetto bellico.
Uomini e guerra partì infatti con una tiratura di centocinquantamila copie e chiuse i battenti con il numero 17, quando ormai vendeva solo la metà delle quarantamila copie stampate.

L'ultimo capitolo del fumetto bellico vede approdare nei comic books il conflitto vietnamita. La cosiddetta "sporca guerra" era già apparsa nel luglio del 1962 sulle pagine di *Jungle War Stories*, pubblicato dalla Dell, con alcune storie di guerriglia ambientate nelle giungle del Sud Est asiatico, un'area che molti lettori statunitensi non sapevano neppure dove fosse esattamente. In seguito altri comic books della Dell trattarono questo tema, fino a quando, nel 1965, Robin Moore pubblicò un libro sulle gesta dei Berretti Verdi che divenne ben presto un bestseller. Dal libro derivarono una canzone, una serie per i quotidiani disegnata da Joe Kubert, un albo della Dell, *Tales of the Green Beret*, e un film diretto e interpretato da John Wayne che suscitò non poche polemiche.
Chi sono i Berretti Verdi? Nella realtà sono reparti specializzati, particolarmente addestrati dal punto di vista militare e psicologico per azioni dietro le linee e incursioni rapide. Sulle pagine dei comics diventano, oltre che combattenti, gli integerrimi difensori e i propagandisti dell' american way of life.

Tales of the Green Beret (©NEA/U.F.S.)







Nonostante l'indubbio talento grafico di Joe Kubert, la serie Berretti Verdi è un fumetto delirante e sconclusionato (©NEA/U.F.S.)

La serie Berretti Verdi di Joe Kubert rappresenta uno dei primi esempi di fumetto in cui si parla esplicitamente della guerra del Vietnam (©NEA/U.F.S.)

Nelle strisce, pubblicate in Italia su *Linus*, possiamo leggere tra l'altro: "Il soldato che porta il berretto verde è un cittadino americano di nobili ideali, di coraggio e di fantasia. Abilmente addestrato per servire con onore il suo paese in qualsiasi momento, in ogni genere di situazione. Contro le aggressioni e le sommosse per la continuità della pace e della democrazia in ogni parte del mondo". Nei fumetti vediamo i Berretti Verdi combattere nel Vietnam, e se loro sono, ovviamente, i "buoni", altrettanto ovviamente i patrioti vietnamiti sono i "cattivi". Un altro piccolo "gioiello" della storia pubblicata su *Linus* : il capo dei cattivi è un francese pazzo e mitomane vestito da cowboy che, quando non guida i vietcong nelle varie imboscate, passa il tempo guardando vecchi film western!
Terminato il conflitto, la rimozione generale coinvolse anche i fumetti bellici, che tornarono alla seconda guerra mondiale, combattuta contro un "vero" e identificabile nemico sconfitto sul campo. E' solo nella seconda metà degli anni Ottanta, sulla scorta del successo di film come "Platoon", di Oliver Stone, e di "Full Metal Jacket", di Stanley Kubrick, che i fumetti tornano a parlare della guerra del Vietnam. E' la Marvel a proporre, nel dicembre 1986, **The 'Nam**. In questa serie, scritta da Doug Murray e disegnata agli inizi da Michael Golden, la guerra è raccontata con franchezza soprattutto per quanto riguarda il linguaggio dei soldati, peraltro edulcorato nella versione italiana.



Inquadrature rese ormai celebri da film come "Apocalypse Now!", "Platoon", "Hamburger Hill" e "Full Metal Jacket", abbondano nelle storie di The 'Nam. (©Marvel Comics Group)

Si tratta di un fumetto apprezzabile e molto ben realizzato che tuttavia non aggiunge nulla di nuovo al tema della guerra. La Marvel ha insistito in questa direzione proponendo nel 1988 *Semper Fi*, un mensile dedicato ai marines che offriva racconti ambientati in diverse epoche storiche e imperniati sulla saga di una famiglia di militari di carriera. Curata nei testi da Michael Palladino, la testata ha chiuso dopo soli dieci numeri nonostante il notevole contributo degli autori, fra i quali era presente anche John Severin.
Considerato ormai anacronistico, il fumetto di guerra sconta attualmente i limiti di un genere che, come il western, è fortemente caratterizzato e che probabilmente ha già offerto tutte le combinazioni narrative e tematiche possibili.
Il tentativo senz'altro più singolare di rinnovare il genere, adeguandolo ai gusti dei più giovani, è la creazione nel 1982 da parte della Marvel della serie **G.I. Joe, a Real American Hero**, che prende spunto dal famosissimo bambolotto in divisa prodotto dalla ditta di giocattoli Hasbro nel 1964. Con un vasto campionario di personaggi, attrezzature e gadgets di ogni genere, la serie racconta le imprese di un gruppo di pronto intervento che si batte soprattutto contro il terribile esercito dei Cobra, una organizzazione militare che minaccia la pace in tutto il mondo. Si

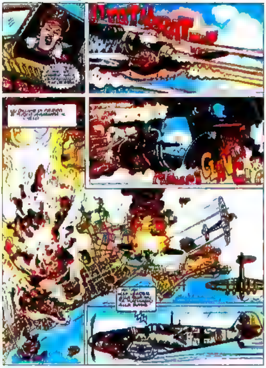
Copertina del primo numero della versione magazine di The 'Nam, una serie di notevole interesse pubblicata dalla Marvel in cui la "sporca guerra" viene presentata con apprezzabile realismo. (© Marvel Comics Group)



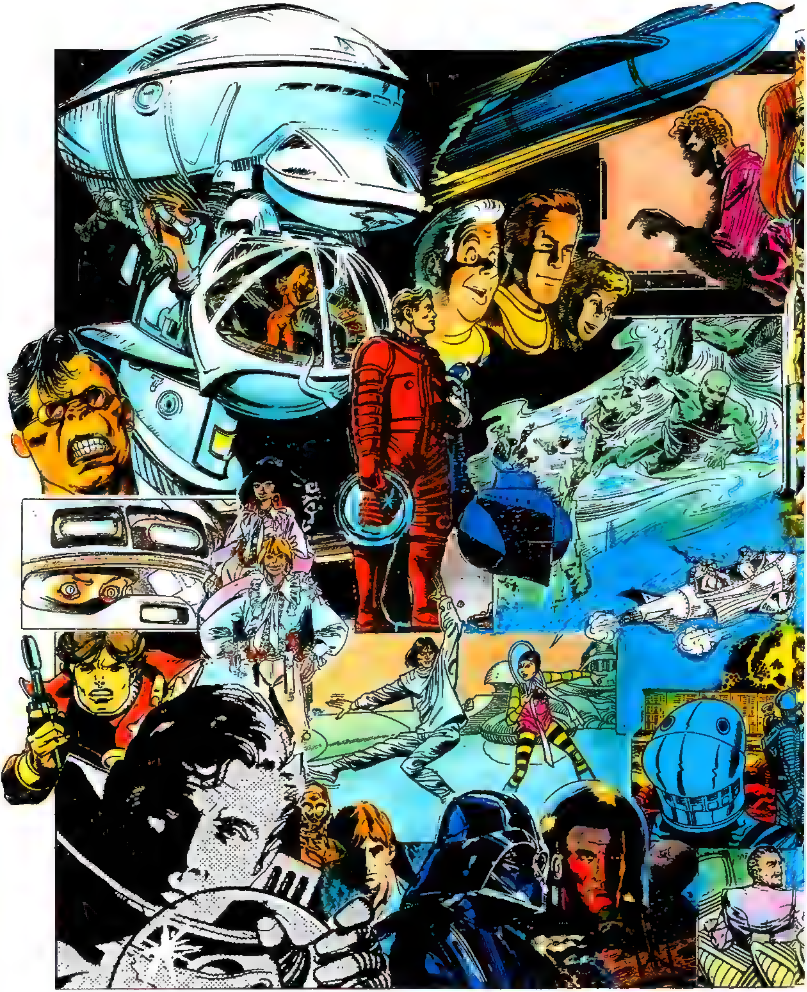


La serie G.I. Joe è accompagnata da Order of Battle, una sorta di catalogo illustrato delle armi e dei corpi speciali menzionati nel fumetto. (©Marvel Comics Group)

Il bombardiere pilotato dallo scapestrato Joe Cavellitti, creato da Pepe Moreno, apre una nuova stagione del fumetto di guerra. (©Éditions Albin Michel)



tratta di una sorta di gioco dei soldatini a fumetti, superficialmente ispirato al mondo dell'avventura, come dimostrano le storie della nuova serie di comic books varata nel 1986, *G.I. Joe Special Missions*.
La serie **Joe's Air Force** e **The Light and Darkness War** sono decisamente più interessanti. La prima, dello spagnolo Pepe Moreno, è apparsa in Francia ed è stata pubblicata anche in Italia sulle pagine di *Comic Art* nel 1986 : le avventure dell'equipaggio del B-17 "Ex Virgin" al comando di **Joe Cavellitti**, impenitente casanova, sono disegnate ottimamente e introducono con ironia un pizzico di sesso e raccapriccianti particolari horror nelle tavole degli scontri nei cieli di Francia con i Messerschmitt della squadriglia del **Major Heinrich von Wolfmann**, "satana in persona".
Ancora più innovativo, infine, lo sconfinamento del fumetto di guerra nel fantastico e nella fantascienza messo in atto dalla seconda serie citata, una insolita mini serie della Epic Comics, una divisione della Marvel, apparsa nel 1988. Scritta da Tom Veitch e disegnata da Cam Kennedy, racconta di un manipolo di veterani del Vietnam che si ritrovano a combattere una lotta senza quartiere contro forze demoniache in un "altrove" spaziale altrettanto spaventoso della giungla indocinese.

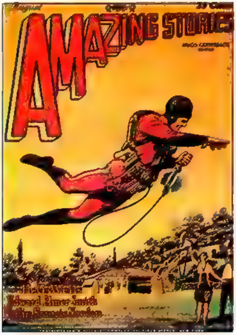


LA FANTASCIENZA

DA BUCK ROGERS A BRICK BRADFORD, DA FLASH GORDON A JEFF HAWKE, FINO AI PROTAGONISTI DELLE INQUIETANTI SAGHE DEL DOPO CATASTROFE DEGLI ANNI SETTANTA.

Finestre aperte sul futuro, le storie di fantascienza possono essere considerate come vere e proprie fiabe del ventesimo secolo, attraverso le quali l'uomo si è lanciato con l'immaginazione "ai confini della realtà" alla ricerca di una risposta a inquietanti interrogativi quali: chi siamo, da dove veniamo, qual è il nostro destino? Dalle prime ingenue saghe avventurose della space-opera degli anni Trenta, la fantascienza è arrivata in tempi recenti a testimoniare una profonda inquietudine per un futuro sempre più minaccioso.





Amazing Stories è il primo e più famoso pulp di fantascienza. In questa copertina del 1928, dedicata in realtà a The Skylark of Space di Edward Elmer Smith, Buck Rogers fa la sua prima comparsa. (©Entertainement Publishing Company)

Buck Rogers, eroe dello spazio, è il capostipite del fumetto di fantascienza. (©King Features Syndicate)



L'IMMAGINAZIONE FANTASCIENTIFICA

Nata e sviluppatasi insieme alla società industriale nell'Ottocento, la fantascienza, come viene comunemente tradotto in Italia il termine science-fiction, aggiorna i modelli della narrativa fantastica al progressivo evolversi delle scienze e della tecnologia nel mondo moderno, configurandosi come una delle forme più ardite di speculazione dell'immaginario artistico e culturale. E' appunto nel secolo scorso che gli scrittori Jules Verne e Herbert George Wells pongono le basi della fantascienza letteraria esplorando temi quali la scienza e la macchina intese come elementi mitici, il contatto con civiltà extraterrestri, il viaggio nel tempo e oltre i confini di ogni possibile immaginazione. Negli anni Venti la fantascienza diventa un vero e proprio genere, dapprima attraverso i romanzi di Edgar Rice Burroughs, quindi con la nascita del primo pulp di fantascienza, *Amazing Stories*, fondato nel 1926 da Hugo Gernsback, e presto seguito da una miriade di altre riviste popolari che in breve raggiungono tirature altissime. I primi eroi del fumetto di fantascienza attingono direttamente al repertorio della space-opera di quegli anni: sono uomini coraggiosi e affascinanti, la cui sfida all'ignoto si traduce in una serie di favolose avventure spaziali nelle quali predominano l'inverosimile e il superumano, mondi esotici e fantastici popolati di creature straordinarie, folli tiranni spaziali e sensuali principesse in pericolo. Si tratta ancora di storie piuttosto ingenue ma seducenti, che pongono tuttavia le solidissime basi di un genere che non tarderà a sondare con sempre maggiore acutezza scottanti temi avveniristici, come la traducibilità pratica delle utopie sociali, i rischi impliciti nei modelli comportamentali della civiltà di massa, l'incubo nucleare, l'incubo di misteri irrisolti.



Suggestiva tavola domenicale di Buck Rogers realizzata da Dick Calkins su testi di Philip Francis Nowlan. (©King Features Syndicate)



Eroe intrepido e affascinante, Buck Rogers incontra la bella e volitiva Wilma Deering già nella prima striscia. Eccoli insieme in una movimentata tavola domenicale dei primi anni. (©King Features Syndicate)

BUCK ROGERS, L'EROE DEL 25° SECOLO

Il 7 gennaio 1929, lo stesso giorno in cui sui maggiori quotidiani americani debutta con il disegno di Harold Foster il personaggio di Tarzan, sul *Courier Press* di Evansville viene pubblicata la prima striscia di una storia intitolata "Buck Rogers nel 25° secolo". L'eroe è direttamente ispirato al protagonista del romanzo "Armageddon 2419 A.D." scritto da Philip Francis Nowlan, uno scrittore spesso trascurato dalle storie dei fumetti al quale tuttavia va la paternità dei testi della serie di **Buck Rogers**.

L'idea di base venne a John Dille, presidente sul finire degli anni Venti del National Newspaper Service, una delle grandi syndication americane, dopo aver letto, nell'agosto 1928, l'opera di Nowlan e soprattutto dopo aver visto il grande successo che in quel periodo stava incontrando la letteratura fantascientifica. Con rapida determinazione Dille ingaggiò lo scrittore commissionandogli la creazione di una saga di sapore avventuroso-fantascientifico in grado di dar vita a una lunga



Con il passare degli anni, molti disegnatori si sono avvicendati nella realizzazione di Buck Rogers. Ecco una striscia di Rick Jager del 1956 (© King Features Syndicate)

serie a fumetti. Per i disegni Dille scelse poi un giovane autore, Dick Calkins, un ex pilota, tenente d'aviazione durante la prima guerra mondiale, il cui stile grafico, elegante e molto particolare, ben si adattava a rendere la ricchezza dell'esotismo fantastico degli sfondi, dei marchingegni e delle situazioni.
Calkins era un illustratore di tipo tradizionale che non aveva mai disegnato fumetti prima di allora, ma il nuovo mezzo espressivo lo conquistò rapidamente.
Protagonista delle storie è un giovane e coraggioso ingegnere minerario che in seguito a una frana rimane intrappolato in una miniera di carbone, cadendo poi in un singolare stato di catalessi a causa di misteriose esalazioni di gas. Si risveglierà cinquecento anni più tardi grazie a una frana provocata da un provvidenziale terremoto. L'America del 2429 tuttavia è assai diversa da quella che Buck conosceva: una sinistra potenza orientale ha invaso gli Stati Uniti e conquistato la supremazia mondiale.
Il coraggioso Buck diviene il leader dei patrioti americani organizzati in gruppi di partigiani, portandoli infine alla riscossa e alla liberazione della nazione. Al suo fianco la bella e coraggiosa **Wilma Deering**, destinata a diventare la compagna fissa dell'eroe anche nelle storie successive quando Buck, presa la via dello spazio, vive una serie di avvincenti quanto straordinarie peripezie prima nel sistema solare e poi nelle galassie più lontane.
Buck Rogers incarna la figura del difensore dell'umanità, sempre pronto a battersi



Le prime due strisce di Buck Rogers, apparse il 7 e l'8 gennaio 1929 contemporaneamente a quelle di Tarzan. (© King Features Syndicate)



Il perfido Killer Kane, nemico giurato dell'eroe, prepara un piano per ridurre in suo potere Wilma, la ragazza di Buck. (© King Features Syndicate)

per scongiurare minacce al pianeta Terra, rappresentate di volta in volta dai piani di dominio del dittatore megalomane, dalle invasioni dallo spazio, dalle mire del suo eterno nemico **Killer Kane** e della sua pericolosa compagna, **Ardala Valmar**.
Visti a distanza di molti anni, i razzi a forma di pentolone volante e le astronavi che ricordano vasche da bagno fanno sicuramente sorridere, eppure, particolare curioso, le apparecchiature e i marchingegni fantascientifici ideati da Philip Nowlan sono famosi per aver anticipato nei fatti prototipi sperimentali di mezzi poi diventati realtà: ne è un esempio il propulsore a razzo monoposto usato comunemente da Buck e da Wilma nel corso delle loro avventure, effettivamente costruito sul finire degli anni Sessanta. Come già era accaduto per un racconto di fantascienza di quegli anni, anche la serie di Buck Rogers incontrò qualche problema con la censura governativa quando gli autori fecero esplodere, in una striscia del febbraio 1939, addirittura una bomba atomica, mostrando effetti assai simili a quelli dell'evento reale sei anni prima che si verificasse.



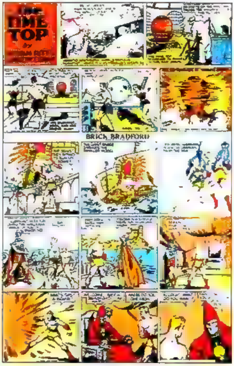
Una striscia di George Tuska, disegnatore negli anni Sessanta di un Buck Rogers più elementare e pacato, ben diverso da quello delle origini. (©King Features Syndicate)

La felice stagione inaugurata dalla nascita di Buck Rogers aprirà la strada a nuovi interessanti concorrenti, che sull'imitazione di quel modello porteranno il fumetto di fantascienza a una maggiore maturità stilistica e tematica. Per l'eroe di Nowlan e Calkins inizia così un lungo periodo di avventure attraverso il cosmo, nella migliore tradizione della space-opera letteraria molto in voga in quel periodo. Gli antagonisti di sempre si mischiano a nuovi "cattivi" mentre, alla morte di Calkins, avvenuta nel 1947, subentrano come disegnatori Rick Jager per le tavole domenicali, e Murphy Anderson per le strisce giornaliere: due giovani autori che, consapevoli dell'avvento di un pubblico più smaliziato, rinnovano il corredo figurativo della serie dinamizzandone l'apparato narrativo con uno stile più fresco, più moderno, più vicino alla richiesta di intrattenimento non convenzionale espressa nel secondo dopoguerra. Le missioni pericolose e gli intrighi spaziali continuano ad essere il piatto forte del fumetto anche se alle elementari raffigurazioni di Philip Nowlan ora risponde un design che sembra tener conto delle contemporanee ricerche scientifiche e tecnologiche sull'effettiva possibilità del volo nello spazio. Il successo di Buck Rogers non subisce flessioni per tutti gli anni Cinquanta.
E' con la decade successiva che si fa sentire l'incombere del declino.
Le storie,firmate a partire dal 1960 dal disegnatore George Tuska, un onesto mestierante che tuttavia non era certo all'altezza degli autori originari, diventano ripetitive, gli spunti tematici sono privi di mordente, gli esiti narrativi scontati. Divenuto in pratica un tranquillo e per molti versi modesto "detective" dello spazio, diviso tra i suoi doveri ufficiali e una normale vita casalinga, Buck Rogers conclude la sua onorata carriera nel 1967, quando i suoi editori decidono di chiudere definitivamente la serie.

Dischi volanti, bombe a gas e raggi distruttori. Ecco un classico esempio della fantascienza delle origini, ingenua ma ricca di suggestive invenzioni. (©King Features Syndicate)



La tavola domenicale di Brick Bradford è stata accompagnata dal 20 aprile al 22 giugno 1935 da The Time Top, una serie parallela incentrata sull'invenzione della cronosfera da parte dello scienziato Horatio Southern. In queste storie compaiono personaggi diversi da quelli della serie principale, come la figlia dello scienziato di nome April e il suo amico Alan. (©King Features Syndicate)



AVVENTURE NELLO SPAZIO E NEL TEMPO

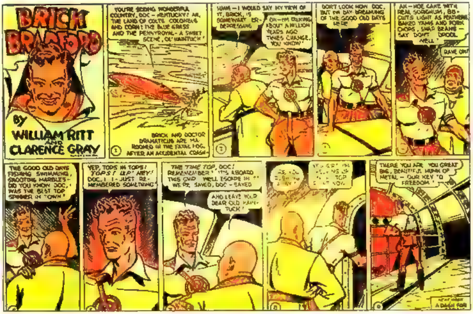
Sabato 19 agosto 1933, appena quattro anni dopo la nascita di Buck Rogers, uno strillo pubblicitario annunciava, su numerosi quotidiani statunitensi il debutto per il lunedì successivo di una nuova strip intitolata "Brick Bradford in the City beneath the Sea" sottolineata dal roboante annuncio "Man against Beast!" (Uomo contro bestia!). Firmato dal disegnatore Clarence Gray su testi di William Ritt, nasceva così un eroe destinato a divenire uno dei beniamini più amati del fumetto fantascientifico di tutti i tempi.
Nella sua prima avventura, il biondo, atletico e sorridente **Brick Bradford** avvista, mentre è in volo sulla foresta amazzonica, una giovane donna che si dibatte nell'acqua, aggrappata a un relitto, cercando di difendersi da un serpente velenoso, e naturalmente scende a salvarla. La ragazza si chiama **June Salisbury** ed è figlia del professor Salisbury, impegnato in quei luoghi, insieme al malvagio collega **Zane**, nella ricerca di tracce di antiche civiltà e del favoloso tesoro di Tupac Amaru. Il biondo eroe giunge così tra il popolo della perduta città di Amarù, che guiderà contro le orde di indigeni guidate dal malvagio Zane. Fino al 1934 Brick Bradford è pubblicato solo in strisce. La prima tavola appare il 25 novembre 1934. Dal 20 aprile 1935 al 22 giugno 1935 le tavole "ufficiali" sono accompagnate da una storia parallela intitolata "The Time Top", in cui l'eroe fa



uso della cronosfera inventata dal professor Horatio Southern. Bisogna tuttavia attendere il 16 ottobre 1937 perché l'ordigno entri anche nella serie ufficiale, insieme ai nuovi personaggi. In "Il signore dell'abisso", Brick Bradford incontra lo scienziato **Kalla Kopak**, dapprima alleato dei cattivi e poi redento dall'eroe. Sarà proprio con quest'ultimo che Brick vivrà una delle sue più epiche e memorabili avventure: "Nel mondo degli atomi", più noto con il titolo di "Il viaggio nella moneta". La storia, iniziata nel febbraio 1937 e conclusa nel gennaio dell'anno dopo, segue per la prima volta i modelli di una classica avventura di fantascienza e rappresenta in realtà una precisa risposta al successo del Flash Gordon di Alex Raymond. Il professor Kopak, scoperto un nuovo elemento chimico, battezzato Kopalium, la cui energia di fusione è in grado di rimpicciolire qualsiasi cosa a dimensioni infinitesimali, invita Brick a tentare un viaggio nell'infinitamente piccolo, oltre la frontiera del mondo subatomico. Non manca naturalmente anche in questa storia il cattivo di turno, l'infido e malvagio dottor **Franz Ego**, che vorrebbe acquistare il segreto del Kopalium per conto di una misteriosa potenza straniera. I protagonisti, a bordo del veicolo sferico costruito per la missione, si rimpiccioliscono sempre più, penetrano all'interno di un moneta di rame raggiungendo infine il regno degli atomi. Brick e il professor Kopak, insieme ai due clandestini, June e il cattivo dottor Ego, decidono di esplorare l'universo che si è schiuso loro dinanzi. Atterrati sui pianeti elettroni-Gamma, incontrano il popolo degli uomini alati, diviso in una serie di stati indipendenti in lotta fra di loro. Di fronte all'urgenza del conflitto Brick non può fare a meno di prendere posizione aiutando il regno di Ku contro il proditorio assalto da parte del vicino regno di Sutha. Grazie alla scoperta di un nuovo elemento, il Junium , il gruppo di eroi riuscirà a ritornare nella dimensione normale, dove sono passati appena pochi

Con la cronosfera, [illegible] introdotta [illegible] della serie [illegible] 16 ottobre 1937 Brick Bradford [illegible] viaggiare attraverso lo spazio e il tempo (©King Features Syndicate)

Il volto eternamente sorridente di Brick Bradford accompagna dal 1933 i lettori tra mille avventure nello spazio e nel tempo (© King Features Syndicate)





minuti: "Certo" esclama il professor Salisbury "Non capite? Il tempo è in relazione con lo spazio! Quelli che per noi erano minuti per loro sono stati mesi!". Uno splendido esempio di come il fumetto di fantascienza legga con attenzione le scoperte e le ipotesi scientifiche, in questo caso la teoria della relatività di Albert Einstein. L'avventura successiva, "La fortezza di Alamut", del 1939, parafrasa i piani di conquista di Adolf Hitler. "Io estenderò il mio potere a tutto il mondo" - esclama a un certo punto Alì, uno dei cattivi - "Tutte le nazioni temeranno la mia parola e tutti i popoli si piegheranno alla mia volontà".
Nel corso delle molte avventure firmate, dal 1933 al 1957, da Gray e Ritt, Brick Bradford ha visto e affrontato pericoli d'ogni genere, visitando mondi del passato e civiltà future. Dagli antichi Romani ai mitici Aztechi, dai crudeli Maya agli avventurosi Vichinghi e ai pericoli dello spazio profondo, le storie dell'eroe hanno saputo miscelare con eleganza e brio elementi narrativi diversi, tracciando un ponte ideale fra la moderna fantascienza e le più ardite teorie scientifiche. Nel 1957, alla morte di Clarence Gray, l'eredità del personaggio passa al giovane Paul Norris, che già curava le strisce giornaliere dal 1950. Una scelta probabilmente

obbligata che tuttavia non riuscì a mantenere lo smalto e l'avvincente coinvolgimento che avevano contraddistinta la serie fino a quel momento. Brick Bradford, come Buck Rogers, perde, insieme all'ingenuità, anche il mordente delle prime storie.
Ciò non toglie che il suo personaggio resti una pietra miliare della storia del fumetto. Al di là delle interessanti novità che gli autori introducono per dar sapore al contesto fantascientifico - e prima fra tutte è quella singolare cronosfera che apre le porte del tempo - la peculiarità di Brick Bradford - e dunque la presa sul pubblico - sta nella sua immagine serena e sorridente. E' l'eterno ragazzo, sempre pronto a lanciarsi in difesa di una giusta causa a favore dei più deboli e degli oppressi, senza la seria compostezza e l'aplomb eroico propri di personaggi come Flash Gordon. Il ruolo di salvatore e difensore dell'umanità è infatti subordinato in Brick Bradford a quello di intrepido cavaliere dello spazio con gli occhi aperti sul meraviglioso spettacolo di mondi straordinari, dominato dal gusto per la vita e da un desiderio impellente d'avventura.

Brick Bradford nella versione di Paul Norris. (© King Features Syndicate)



Il debutto italiano di Flash Gordon, uno degli eroi più popolari e famosi del fumetto di fantascienza mondiale, avviene sul primo numero de L'Avventuroso del 14 ottobre 1934. (© Casa Editrice Nerbini)



Il 7 gennaio 1934 - sono passati cinque anni esatti dalla prima apparizione di Buck Rogers e poco meno di cinque mesi da quella di Brick Bradford - fa la sua comparsa sulle pagine del New York American Journal **Flash Gordon**, un personaggio accolto da un trionfale successo di pubblico, destinato a segnare profondamente sia la storia della fantascienza che quella dei fumetti.
E' il debutto di una delle più lunghe e avvincenti saghe del genere, firmata da un giovane autore, Alexander Gillespie Raymond, qui alla sua prima prova "ufficiale", nella quale dà un saggio del suo straordinario talento di disegnatore e sceneggiatore.
La storia, semplice e lineare, prende spunto da tutti i possibili modelli della fantascienza e del fantastico in voga in quegli anni: il pianeta Terra in pericolo, il viaggio nello spazio, il superscienziato in grado di realizzare ardite invenzioni scientifiche, il crudele tiranno dai megalomani disegni di conquista universale, epiche battaglie aeree e sottomarine, entusiasmanti esplorazioni in terre ignote e inospitali, il tutto colorito da uno stuolo di giovani e stupende regine e principesse in pericolo.
Nella prima tavola della serie, Flash Gordon, un giovane e coraggioso giocatore di polo laureato a Yale, in volo a bordo di un aereo insieme alla fidanzata **Dale Arden**, viene coinvolto suo malgrado in un ardito esperimento scientifico di volo spaziale tentato dal Dottor **Hans Zarkov**. E' l'ultima risorsa per salvare la Terra dalla collisione con il grande pianeta Mongo. Su questo mondo lontano e pittoresco, il trio di protagonisti conosce la tirannia e la crudeltà dell'imperatore **Ming** - dipinto come un orientale dal lungo pizzetto, il colorito olivastro e una perenne espressione astuta e calcolatrice sul volto -, giocando poi un ruolo decisivo nel determinare la fine del suo regno di terrore, grazie anche all'aiuto del principe **Barin**, sovrano di Arboria, e della sua bella consorte, **Aura**, figlia redenta del terribile Ming.
Ispirato direttamente al romanzo di Philip Wylie e Edwin Balmer "When Worlds Collide" (Quando i mondi si scontrano), Alex Raymond coinvolge Flash Gordon e, di riflesso, i suoi lettori, in una serie di storie avvincenti e intricate, nelle quali



Una delle più celebri immagini di Dale Arden e Flash Gordon, ormai considerata alla stregua di un ritratto ufficiale. (© King Features Syndicate)

Una straordinaria tavola domenicale di Flash Gordon realizzata da Alex Raymond nel 1935 (© King Features Syndicate)



l'avventura si confonde con la guerra, la fantascienza col poliziesco. Il tutto sullo sfondo del pianeta Mongo, con i suoi popoli affascinanti, le sue incredibili civiltà, i suoi molti pericoli e le sue costanti insidie, che vengono però sempre neutralizzate dall'eroe e dai suoi alleati.
In effetti, come hanno rilevato molti critici, la saga di Gordon non è altro che la semplice trasposizione in chiave avveniristica del racconto fantastico-fiabesco, in cui pistole a raggi laser e scintillanti astronavi si sono silenziosamente sostituite alle spade affilate e ai focosi destrieri.
Dietro lo sfondo della progredita civiltà di Mongo si cela in realtà una società di stampo feudale, fatta di intrighi di corte, intrecci sentimentali, bellissime principesse, duelli ed epiche battaglie.
La galleria dei personaggi comprende, tra gli altri, il gigantesco **Vultan**, signore degli uomini alati, il ferino e coraggioso **Thun**, principe degli Uomini-Leone, l'elegante **Udina**, signora degli abissi del pianeta, la bellissima **Fria** regina delle nevi.



Con un taglio narrativo quasi da feuilleton, nei primi anni della serie Raymond dà molto rilievo ai rapporti sentimentali tra i vari personaggi. Basti pensare all'infatuazione di Ming per Dale Arden, mentre sua figlia Aura ama Flash Gordon anche se finirà per convolare a giuste nozze con l'aitante principe Barin, signore di Arboria. (© King Features Syndicate)



Cattivo di grande fascino e soprattutto acerrimo nemico del biondo terrestre è il crudele imperatore Ming, che governa con pugno di ferro l'intero pianeta e cova propositi di dominio universale. (© King Features Syndicate)

Nell'epico finale della prima parte delle sue avventure su Mongo, l'eroe torna sul nostro pianeta in tempo per combattere e sconfiggere un pericoloso tiranno megalomane, proiezione e metafora della minaccia nazista che proprio in quel periodo scuoteva il mondo. Inizia poi per il biondo eroe terrestre un lungo peregrinare per il cosmo, fra la Terra e Mongo soprattutto, dove appunto Flash, in compagnia di Dale e Zarkov, ritornerà per affrontare e sconfiggere con consumata abilità un nuovo tiranno con classiche manie di grandezza e velleità di conquiste universali, **Brazor**. Una figura nettamente inferiore, come forza di suggestione, a quella di Ming che infatti,più volte redivivo, rimane l antagonista per eccellenza dell'eroe.
La ripetitività delle trame, assai semplici, perlopiù strutturate secondo i canoni



Alcuni tra i principali interpreti dell'affascinante saga di Flash Gordon. (©King Features Syndicate)

tradizionali della space-opera avventurosa, ha portato progressivamente, come per Buck Rogers e Brick Bradford, a una banalizzazione del personaggio, che si trasforma pian piano in un astronauta tuttofare.
Sul piano del disegno - nessuno dopo Raymond è riuscito a mantenere e riproporre quei vertici espressivi - bisogna riconoscere il buon lavoro svolto da autori come Mac Raboy, con il suo stile barocco, e Dan e Sky Barry, che hanno saputo innovare e modernizzare il personaggio in modo elegante e piacevole, relegandolo tuttavia nel ruolo di semplice guardiano della pace e della sicurezza del cosmo, coraggioso e intelligente, certo, ma assai distante dalla dimensione lirica e poetica di grande eroe da leggenda che gli aveva conferito il suo creatore. Nel periodo a cavallo fra gli anni Cinquanta e Sessanta le sue storie vedono aumentare anche il lato comedy e l'intreccio rosa.
Sulla scia del successo di Flash Gordon apparvero inevitabilmente serie e personaggi di diretta imitazione la cui vita non fu particolarmente lunga. Tra queste figure una piccola menzione merita tuttavia il personaggio di **Don Dixon**, un intrepido eroe a tutto tondo creato negli Stati Uniti nel 1936 da Bob Moore e Carl Pfeufer
Le sue avventure spaziali ambientate in un futuro fantasioso e colorito mancano tuttavia del sapore epico proprio delle tavole di Flash Gordon.

Al tratto elegante e raffinato del suo creatore si sostituisce quello forse troppo ricercato di Mac Raboy. (©King Features Syndicate)





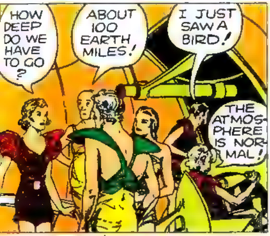
Un esempio del tratto moderno con cui Dan Barry disegna il biondo eroe dello spazio nelle storie degli anni Sessanta e Settanta (©King Features Syndicate)

Le avventure di Don Dixon sono modellate su quelle di Flash Gordon, al quale eroe assomiglia moltissimo. © Brooklyn Eagle)



EROINA DELLO SPAZIO

Accanto ai tre grandi eroi classici dell'avventura fantascientifica a fumetti è da segnalare la presenza di un'avvenente e intelligente "collega" in gonnella, **Connie.** L'eroina creata da Frank Goodwin, nel 1927, è protagonista di un fumetto che, nato all'interno del genere brillante e avventuroso, si trasforma ben presto in una serie dai risvolti sociali con precisi riferimenti al periodo della grande depressione, per divenire nei primi anni Trenta, sulla scia dei vari Buck Rogers e Brick Bradford, uno dei più riusciti fumetti di genere fantascientifico-avventuroso. Connie ha una figura sottile e longilinea, il viso ovale, lo sguardo vispo e l'espressione romantica, ma anche un carattere volitivo e ricco di sfumature.
Le sue storie, ambientate nei più diversi luoghi del globo, sono assai articolate e complesse: non pure e semplici avventure esotiche o di superscienza, bensì racconti dotati di un notevole spessore, a volte assolutamente controcorrente rispetto alla mentalità imperante del periodo (come ad esempio nella storia che la vede, in Russia, sventare un colpo di stato ai danni del regime sovietico!).
Sulla scia del successo degli eroi spaziali di Calkins, Gray e Raymond, Frank Goodwin sposta il teatro d'azione della sua eroina nello spazio al fianco di un'altra donna, la coraggiosa e intrepida dottoressa **Alden** che, insieme all'aitante figlio



Trasformata da protagonista di avventure tra il rosa e l'avventuroso in eroina spaziale, Connie è una mongeratissima antesignana di Barbarella. Qui la vediamo in compagnia del Dottor Chrono e dell'amico Jack prossima all'atterraggio su un lontano pianeta (© Ledger Syndicate,

Hungh e a un gruppo di colleghi scienziati, guida un'ardita missione esplorativa nel sistema solare.
Così Connie si trova ad affrontare coraggiosamente e a superare con intelligenza prove e ostacoli d'ogni tipo, in una serie di racconti a fumetti serrati e avvincenti, degni della migliore narrativa fantastico-fantascientifica del periodo.
Il disegno di Godwin ha certamente contribuito a creare l'atmosfera di credibilità e pertinenza ambientale suggerita dalla narrazione: al di là dei fondali, caratterizzati da un tratto sicuro e da una precisa sensibilità per il design "futuribile" degli interni, esso rivela - soprattutto nei costumi - un'eleganza e una raffinatezza degna dei più grandi stilisti degli anni Trenta.
Tanto rigore creativo non è comunque bastato ad assicurare a Connie un duraturo successo. E' molto probabile che abbia agito negativamente sul destino dell'eroina il suo essere donna, giacché il binomio avventura/protagonista femminile non è mai stato garanzia di popolarità.



Due strisce della versione fantascientifica di Connie, molto curata graficamente e originale nelle trame dei racconti (© Ledger Syndicate)

FANTASCIENZA ALL'ITALIANA

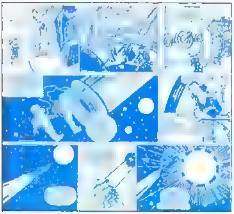
La fantascienza, a partire dagli anni Trenta, trova spazio anche in Italia con la creazione di una serie di saghe avventurose a metà tra il racconto di Salgari e l'epica da cappa e spada.
Il debutto ufficiale avviene il 17 novembre 1935, sulle pagine del settimanale *Topolino*, con le avventure spaziali del professor Vela e del suo assistente Varo Vaschi, disegnate da quel Guido Moroni Celsi che già si era distinto per le migliori trasposizioni a fumetti dell'epica salgariana.
Durate fino al 1937 e intitolate ermeticamente **S.K.1**, dal nome dell'incredibile "velivolo stratosferico" che porta i nostri eroi nello spazio, le storie ideate da Celsi ricalcano in modo originale i modelli classici del genere inaugurati oltreoceano da **Brick Bradford** e **Flash Gordon**.
Atterrati fortunosamente su un mondo sconosciuto, il professor Vela e la figlia Jole vengono catturati dagli uomini di **Cinabro,** potente imperatore del Ferro, che costringe lo scienziato a collaborare ai suoi piani di conquista, mentre il loro compagno **Varo**, paracadutatosi a terra prima dell'impatto dell'aeronave, dopo aver combattuto contro un animale preistorico è salvato da uno dei soldati di **Cabro**, signore del regno dell'Acciaio, in rivolta contro l'imperatore del Ferro. Varo, nella speranza di ritrovare il professor Vela e Jole, accetta di aiutare i suoi salvatori, e nominato capitano dell'esercito di Cabro si spinge fin dentro la fortezza di Cinabro riuscendo, dopo molti scontri, peripezie e colpi di scena, a riunirsi con i suoi amici e a liberarli.
Un'impostazione semplice e lineare che ammicca, per temi e situazioni - forse anche troppo apertamente - al Flash Gordon di Raymond, ma che resta comunque assai godibile per la scioltezza narrativa e l'esotismo dei fondali.
Se Moroni Celsi miscelava l'esperienza epica di Salgari con le suggestioni spaziali della fantascienza americana, di stampo prettamente nostrano risulta invece l'opera del grande Enrico Novelli, in arte Yambo, intitolata **I Pionieri dello Spazio**, nella quale il gusto del nuovo genere fantascientifico si fonde, pur nella semplicità naïve dei disegni, con i toni del fumetto avventuroso per ragazzi.
Apparsa nel 1936 sempre sulle pagine di *Topolino*, la serie rivaleggia a lungo nelle simpatie del pubblico con quella di S.K.1, e rappresenta l'inizio di una feconda

Apparsa sulle pagine di Topolino nel 1935, la saga S.K. 1 segna il debutto del fumetto italiano nella fantascienza, anche se lo stile del disegnatore Guido Moroni Celsi è ancora quello realistico del fumetto avventuroso (© Moroni Celsi)





Il buffo Robottino creato dal Professor Bick, presentato come "fantoccio d'acciaio", è un popolare personaggio di Yambo. (©Enrico Novelli)



I Pionieri dello spazio è una serie realizzata da Yambo in uno stile molto semplice, quasi naïf (©Enrico Novelli)

Una tavola di Il Polo V in cui compare Virus, lo scienziato che ha promesso di trasformarsi nel padrone del mondo. (©Pedrocchi-Molino)



stagione per la fantascienza nostrana che, dopo interessanti esempi come quelli di **Robottino**, sempre firmato da Yambo, e quello umoristico del **Professor Pier Cloruro de' Lambicchi** e della sua arcivernice, apparso sul *Corriere dei Piccoli*, culminerà, a metà degli anni Trenta, nella serie **Saturno contro la Terra.**

E' infatti il 31 dicembre 1936 quando, sulle pagine del settimanale *I tre porcellini* della casa editrice Mondadori di Milano appare la prima tavola della serie firmata da Giovanni Scolari, per i disegni, e da Federico Pedrocchi e Cesare Zavattini, per i testi.

Il professor **Marcus** e il suo fido assistente e genero **Ciro** sono due scienziati che, sullo sfondo di un futuro prossimo venturo in cui l'Italia è diventata il centro culturale e scientifico dell'intero pianeta, si trovano a dover fronteggiare gli ambiziosi piani di conquista del potente **Rebo,** signore di Saturno. Nonostante il tradimento del collega francese professor **Leducq**, schieratosi dalla parte di Rebo, i due coraggiosi scienziati, in una girandola di avventure, scontri e incontri bizzarri - sullo sfondo di un pittoresco e fantasioso quanto improbabile sistema solare - riusciranno ad avere partita vinta giungendo, con arguzia e intelligenza, a redimere persino il crudele e spietato nemico.

Scritto in un periodo di tensioni tra l'Italia fascista e la Francia repubblicana, la saga di Saturno contro la Terra ha visto nella versione francese l'inversione di nazionalità di buoni e di cattivi.

Si deve soprattutto alla collaborazione dello scrittore e sceneggiatore Cesare Zavattini, il riuscito equilibrio, in questo fumetto, fra la retorica del periodo e il ritmo incalzante e avvincente della trama, pervasa dalle buone intenzioni e dai sentimenti pacifisti propri degli autori.

Dopo questa riuscita prova Federico Pedrocchi realizza, nel 1939, per la rivista *L'Audace*, una nuova serie fantascientifica intitolata **Virus il mago della foresta**, che ripropone il tema dello scienziato pazzo alla conquista del mondo, creando una delle più efficaci figure di "cattivo" del fumetto italiano.

Con fatica e non senza dolorose perdite, gli eroi della storia hanno infine ragione dei diabolici piani del crudele scienziato. Il finale tuttavia rimane aperto, e l'atteso seguito, con il convincente disegno di Walter Molino, è puntualmente realizzato.

Intitolate "Il Polo V", le nuove avventure sono imperniate sullo scienziato **Roberto** e suo nipote **Piero,** due valenti eroi costretti a confrontarsi con il temibile Virus. La mente perversa del "mago della foresta" ha partorito una nuova micidiale invenzione: un'arma capace di uccidere e distruggere con la sola forza del suono. Va da sé che la sottile, terribile minaccia che essa rappresenta per il destino dell'umanità viene puntualmente invalidata dal generoso e geniale intervento della coppia di consanguinei.

Accanto a questi esempi sicuramente di rilievo sono da segnalare anche le avventure di **Raff Pugno d'Acciaio,** un personaggio di intrepido cavaliere dello spazio che, sulla falsariga di una nostrana space-opera a tutto tondo, si trova alle prese con minacce aliene in ogni parte del cosmo.

La sua apparizione, nel 1944, sulle pagine del settimanale per ragazzi *Il Giramondo* è accolta da un discreto successo di pubblico.

Le firme sono quelle, prestigiose, di Vittorio Cossio e Mario Guerri, autori rispettivamente dei disegni e dei testi.

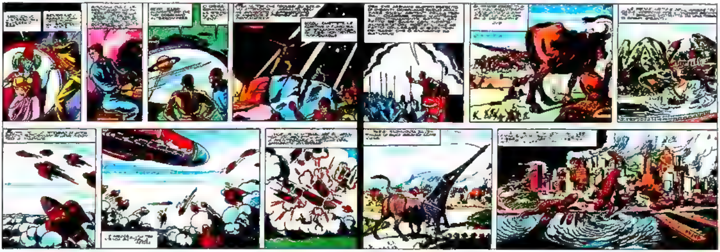
Sempre di questi anni sono le intrepide missioni spaziali del gruppo di eroi protagonisti della lunga saga **Gli Esploratori dello Spazio,** firmata dal disegnatore Kurt Caesar, un autore specializzato nel realizzare aerei e marchingegni d'ogni tipo.

Non è un caso che nei primi anni Cinquanta sia affidata proprio a Caesar la cura e la supervisione artistica delle copertine della celebre rivista italiana di fantascienza *Urania*. Quandanche il lavoro sia circoscritto alla mera illustrazione l'influenza del fumetto si fa sentire. In realtà la fantascienza nostrana, quasi sempre di stampo avventuroso, ha dato, nel periodo tra la fine della seconda guerra mondiale e la fine degli anni Sessanta, ulteriore prova di sé sulle pagine di riviste per ragazzi come *Il Vittorioso*, *L'Intrepido* e naturalmente *Il Corriere dei Piccoli*, grazie al contributo di autori come Mino Milani e Pietro Selva e di disegnatori come Dino Battaglia e Maria Grazia Nidasio.

Vanno ricordate, fra le produzioni degli anni Sessanta, da un lato la stupenda e avvincente serie avventuroso- fantastica del **Dottor Oss**, realizzata da Selva e da Nidasio, e dall'altro l'entusiasmante e serrato racconto della **Selena,** firmato da Battaglia

Le storie del **Dottor Oss** ruotano intorno a personaggi come lo scienziato folle che vuole dominare il mondo o il saggio alieno arenatosi sul nostro pianeta, e toccano temi come le nuove possibilità della genetica o l'invenzione di sofisticate macchine da guerra; ma sono tutte percorse da un bonario e ottimistico positivismo scientifico, che conferisce al racconto un sapore vagamente ottocentesco.
Flemmatico, cortese e un po' distaccato, questo accademico di Budapest risolve con aristocratica eleganza e un pizzico di trasformismo pericolosi intrighi e situazioni drammatiche d'ogni genere. Assistito dai due aiutanti **Igeno** e **Solfuro**, il Dottor Oss incarna l'immagine ideale del sapiente d'altri tempi affascinato dalla conoscenza, a cui si contrappone quello del "collega" **Mandragus**, avido di potere.

A sinistra un'avvincente battaglia spaziale di Saturno contro la Terra, la fortunata saga firmata da Zavattini, Pedrocchi e Scolari (© Arnoldo Mondadori Editore)
A destra il grottesco esercito di animali giganti scatenati dal malvagio Rebo per distruggere le metropoli terrestri (© Arnoldo Mondadori Editore)



Una bella tavola del Dottor Oss creato da Pietro Selva e disegnato da Grazia Nidasio per il Corriere dei Piccoli. Scienziato votato al bene dell'umanità, non rifiuta in questo caso il proprio aiuto al barbuto extraterrestre Silvestro, bloccato sul nostro pianeta dal 1301 per un guasto alla propria astronave. (© Corriere dei Piccoli)



Il fortissimo Raff, non a torto detto Pugno d'Acciaio, è uno dei numerosi epigoni di Maciste, qui in versione fantascientifica (© Casa Editrice Nerbini)



Di genere spaziale con sfumature e connotazioni psicologiche piuttosto approfondite sono invece le storie del ciclo della **Selena**, apparse sul *Corriere dei Piccoli* a partire dal 1959, ambientate sullo sfondo di un futuro prossimo venturo nel quale l'uomo ha avviato con successo la conquista dello spazio. Il nome della serie prende spunto in questo caso da quello di una mitica e scintillante astronave terrestre, a bordo della quale troviamo un gruppo di intrepidi astronauti di varie nazionalità. Il taglio avveniristico-avventuroso fa sì che lo spazio e le sue insidie

siano visti come un banco di prova dell'uomo e dell'umanità in genere, della sua capacità di evolvere e maturare consapevolmente nel rispetto e nella comprensione di ciò che lo circonda. Il disegno di Dino Battaglia, ricco di luci e ombre, fa delle storie della Selena un esempio veramente adulto di fantascienza a fumetti made in Italy, un modello che, con le varianti e le innovazioni apportate dall'evoluzione del genere a livello filmico e letterario, sarà ripreso con successo a partire dalla seconda metà degli anni Settanta.
Dello stesso periodo è da segnalare, ancora sulle pagine del settimanale *L'Intrepido*, l'uscita nel 1960 di **Junior**, un eroe tradizionale, disegnato da Luigi Grecchi su testi di Gaetano Ugolini, impegnato in coraggiose azioni nello spazio e nel tempo.



La seconda serie di avventure dell'astronave Selena prende il via sul Corriere dei Piccoli l29 luglio 1962 (© Corriere dei Piccoli)



Anche se rivolta ai lettori più giovani, la saga dell'astronave Selena si segnala per la qualità dei testi e, soprattutto, per i bellissimi disegni di Dino Battaglia. (© Corriere dei Piccoli)

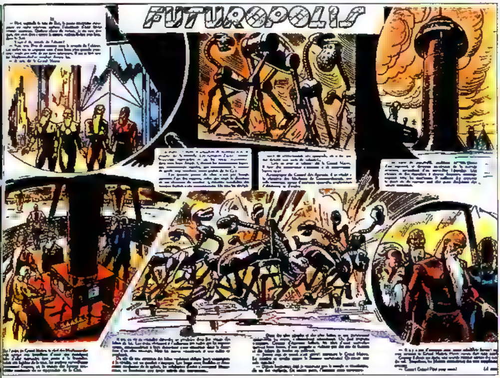
VITA FUTURA

In gran parte orientato sulla produzione umoristica, il fumetto di lingua francese scopre la fantascienza nel 1937. A tenerla a battesimo non potevano che essere quei due giramondo di **Zig** e **Puce**, creati da Alain Saint-Ogan nel 1925 e beniamini dei lettori più giovani, lanciati alla scoperta di Venere nella buffa storia "Zig et Puce dans le XXI siècle" pubblicata su *Cadet-Revue*.
Il debutto vero e proprio è tuttavia opera di René Pellos che nello stesso anno, sulle pagine di *Junior*, dà il via a **Futuropolis**. Illustratore di copertine per la rivista *Match*, disegnatore di vignette sportive per *Le Miroir des Sports*, dopo un esordio in sordina con una serie per ragazzi nel 1935, Pellos realizza una storia nello spirito di "Metropolis" di Fritz Lang. Come nel film del grande regista tedesco, la società descritta in Futuropolis è ipertecnologica, votata al mito del dio-macchina e dominata dal regime dispotico di una ristretta oligarchia di tecnici chiamati i Saggi. Ma non tutti gli uomini vivono nella città sotterranea di Futuropolis, come scoprono **Rao** e la sua compagna **Raia**, due agenti spediti nel mondo esterno per

distruggere le tribù dei "barbari", che vivono sulla superficie della Terra in uno stato primitivo ma in armonia con la natura. Ed è proprio lo scatenarsi delle forze dei regni animale e vegetale a dare un contributo determinante alla guerra contro la civiltà delle macchine, ingaggiata dagli uomini "liberi" alla cui testa si è messo il ribelle Rao.

Disegnato con grande maestria, con suggestive scene di massa e un fitto testo in didascalia, Futuropolis è un vibrante apologo pacifista che riflette, in chiave futuribile, i timori di un'epoca minacciata dallo spettro del conflitto imminente. L'invasione nazista del giugno 1940 costringe l'autore a interrompere un secondo racconto di fantascienza, **Electopolis**, mai portato a termine.

Creata da René Pellos nel 1937, Futuropolis segna il debutto del fumetto francese nella fantascienza. (©Pellos - Glénat)







Pubblicato tra il 1943 e il 1944, Il raggio U è un brillante pastiche alla Flash Gordon realizzato da Edgar Pierre Jacobs in bello stile. (©Editions du Lombard)

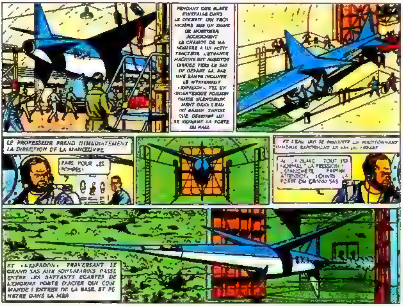
Questa bella tavola di Flash Gordon per la copertina del settimanale Bravo è un apocrifo raymondiano realizzato da Edgar Pierre Jacobs. (©Editions du Lombard)

IL FANTASTICO MONDO DI JACOBS

Si deve probabilmente alla censura nazista il debutto di uno dei più singolari talenti del fumetto fantastico, il belga Edgar Pierre Jacobs. Incerto tra la carriera di cantante lirico, con un curriculum da baritono di tutto rispetto alle spalle, e quella di fumettista, Jacobs sceglie quest'ultima nel 1940 quando la rivista *Bravo* gli chiede di portare a termine con tavole apocrife "I tecnici di Mongo", un'avventura di **Flash Gordon** interrotta per l'embargo imposto ai fumetti provenienti dagli Stati Uniti. L'intrepido eroe era troppo incline alla causa degli alleati e occorreva rimpiazzarlo: con un miracolo di concisione narrativa e in bello stile impeccabilmente "à la Raymond", Jacobs chiude il racconto in una sola tavola; quindi, per non deludere i lettori privati dell'unica serie di fantascienza pubblicata dalla rivista, viene sollecitato a realizzare in fretta e furia un racconto "alla Flash Gordon". Nasce così "Il Raggio U", pubblicato tra il 1943 e il 1944, un pastiche che Jacobs ammette di aver creato ispirandosi al mondo raymondiano, sia nello stile grafico che nella caratterizzazione dei personaggi: **Lord Calder** è infatti un Flash Gordon con i baffi, **Sylvia** e il **Professor Marduk** riprendono alla lettera Dale e Zarro, mentre il perfido **Babylos** non è altri che Ming. Nonostante alcune ingenuità, "Il Raggio U" è un interessante archivio di temi e situazioni tipici del lavoro di Jacobs, ricco di pagine affascinanti e lucide riflessioni sui rischi dell'era



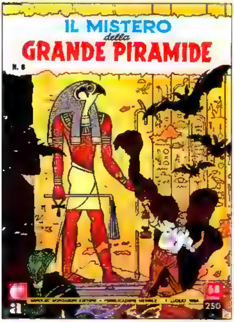
atomica. Alla fine della storia, infatti, si spiega che grazie all'uradio, il minerale la cui ricerca è al centro della vicenda, "la scienza conoscerà un prodigioso sviluppo e la potenza dell'uomo non avrà limiti. Ma non dimentichiamo il monito del principe **Nazca**: ecco la Pietra della Vita e della Morte, chi la possiede diventa uguale a Dio, detentore del grande segreto... ma attenzione, Puncha-Taloc è un dio temibile!".
Finita la guerra, Jacobs, che era assistente di Hergé dal 1943, entra a far parte della redazione di *Tintin*. Proprio sul primo numero della rivista, il 26 settembre 1946 debuttano **Blake e Mortimer**, protagonisti in quasi trent'anni di sole otto avventure, che rappresentano tuttavia uno dei più interessanti esempi del fumetto fantastico della scuola franco-belga. Nella storia d'esordio, intitolata "Il segreto dell'Espadon", il potentissimo e misterioso Impero Giallo dell'usurpatore **Basam-Damdu** arriva a conquistare il mondo intero imponendo una feroce dittatura. Sullo sfondo di uno scenario apocalittico da terza guerra mondiale, con Roma, Parigi e Londra praticamente rase al suolo, le forze ribelli del "Mondo libero" riescono infine a riconquistare la libertà grazie all'Espadon, il rivoluzionario aereo supersonico progettato dal professor **Philip Mortimer**, geniale scienziato scozzese, amico e collaboratore del capitano **Francis Blake** dell'Intelligence Service. In questa prima avventura, per certi aspetti atipica e



Il ritorno alle stelle del popolo atlantideo nella tavola finale di L'enigma di Atlantide, una storia pubblicata nel 1955. Lo stile è quello accuratissimo della cosiddetta "linea chiara" alla Hergé (©Editions du Lombard)





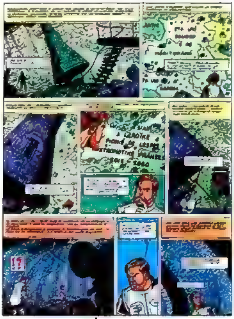


In alto, il professor Philip Mortimer e il capitano Francis Blake. Sopra, tavola originale del Segreto dell'Espadon (©Editions du Lombard)

Il debutto di Blake e Mortimer in Italia avviene nel luglio 1964 con Il mistero della grande piramide, numero 8 dei Classici Audacia pubblicati da Mondadori (©Editions du Lombard)

considerata una specie di prova generale dei personaggi, Blake e Mortimer si ritrovano già opposti al colonnello **Olrik**, diabolico e affascinante supercattivo, loro eterno e temibilissimo avversario, presente in quasi tutte le successive avventure.
E' con "Il mistero della grande piramide", un classico mystery ambientato in Egitto e pubblicato nel 1950, che la coppia trova la propria compiuta definizione, sia nel carattere delle storie che in quello dei personaggi. Capelli e barbetta rossa, inseparabili pipa e papillon, Mortimer è uno scienziato di cultura enciclopedica, oltre che esperto d'archeologia, sempre pronto a improvvisarsi detective. La sua impetuosità finisce per metterlo regolarmente nei guai e Blake ha il suo bel da fare per trarlo d'impaccio. "Ufficiale e gentiluomo", il capitano Blake non è mai

avanzato di grado, diversamente da altri eroi dei fumetti, nonostante abbia sventato, in coppia con Mortimer, intrighi orditi da scienziati folli come in "Marchio giallo" del 1950, e complotti per la conquista del mondo come in "S.O.S. Meteore", pubblicata nel 1958, in cui compare una macchina in grado di dominare le condizioni atmosferiche dell'intero pianeta mediante una misteriosa e potentissima fonte d'energia.
L'elemento fantascientifico della serie si inserisce quasi sempre in uno schema narrativo poliziesco, e nel mezzo di intrighi dove i misteri archeologici giocano un ruolo di primo piano.
Così accade in "L'enigma di Atlantide", del 1955, in cui **Blake** e **Mortimer** incontrano gli ultimi discendenti del popolo del favoloso continente scomparso: questi, alla fine dell'appassionante racconto, spiccheranno il volo dal loro regno sotterraneo diretti verso le stelle dalle quali erano giunti sul nostro pianeta in tempi remoti.
Non prive di una sottile ironia, le storie di Blake e Mortimer trovano appunto nell'esplorazione di gallerie, segrete e labirinti sotterranei di vario genere i momenti più caratteristici e riusciti: dal sepolcro della piramide di Cheope al labirinto sotterraneo del sottosuolo di Parigi in "Il caso della collana", dalla Nuova Atlantide che si cela sotto un'isola delle Azzorre alla cripta che ospita il cronoscafo



Nell'avventura intitolata La diabolica trappola, Mortimer viaggia nel tempo e nello spazio mediante il cronoscafo costruito dal perfido professor Miloch (© Editions du Lombard,

La seconda parte de Le tre formule del professor Sato, realizzata da Bob de Moor dopo la scomparsa di Jacobs, è apparsa nella primavera 1990 (© Editions Blake et Mortimer)





Il colonnello Olrik, eterno avversario di Blake e Mortimer, compare anche nell'ultima avventura della serie, Le tre formule del professor Sato, lasciata incompiuta dall'autore (©Editions du Lombard)

costruito dal geniale ma malvagio professor **Miloch** in "La diabolica trappola".
E' forse questa l'avventura più emozionante e fantastica della serie, con Mortimer che rischia di perdersi nei labirinti dello spazio e del tempo, viaggiando dalla preistoria al XIV secolo, fino al mondo del 5060 dove si prepara una sollevazione cosmica contro una feroce tirannia che vorrebbe ridurre gli uomini a robot.
In tutte queste storie si respira lo scientismo illuminato e prudente dell'autore, da sempre affascinato dall'universo narrativo di Herbert George Wells, di cui nel 1946 aveva illustrato magistralmente "La guerra dei mondi".
Lo stile di Jacobs del resto è inconfondibile: le storie sono scritte e disegnate con grande cura; paesaggi e ambienti sono ricostruiti con scrupolosa precisione, frutto di un minuzioso lavoro di documentazione, ricco di elaborate tavole preparatorie

e addirittura di modellini costruiti dall'autore. Tutto questo lavoro, apparentemente eccessivo, si traduce tuttavia in un fumetto esemplare nell'equilibrio di testi e disegni, straordinariamente efficace sia dal punto di vista narrativo che da quello della stilizzazione grafica, con tagli e inquadrature di rara suggestione.
Tra il settembre 1970 e il giugno 1972 è apparsa l'ultima fatica dell'artista: "Le tre formule del professor Sato", prima parte di una complessa storia ambientata in Giappone che Jacobs non è riuscito a portare a termine, pur avendone già scritta la sceneggiatura e steso lo storyboard. Dopo la sua scomparsa nel 1987, il seguito del racconto, dal titolo "Mortimer contro Mortimer", è stato affidato al disegnatore Bob de Moor. La sua pubblicazione, nel 1990, è stata accolta in Belgio e in Francia come un vero e proprio evento, segno della grande popolarità degli indimenticabili personaggi di Jacobs, diffusi in Italia dai *Classici Audacia* di Mondadori negli anni Sessanta.



La prima tavola di Guerre à la Terre, scritta da Marijac e disegnata da Auguste Liquois. L'efficace essenzialità del disegno è funzionale all'incalzante ritmo narrativo. (© Arts Graphiques Presse)



Alcune memorabili sequenze della battaglia nella metropolitana di Parigi contro gli invasori marziani di Guerre à la Terre, dipinti come spaventosi scimmioni. (© Arts Graphiques Presse)

I quattro protagonisti di Les pionniers de l'Espérance, serie creata da Roger Lécureux e disegnata da Raymond Poïvet. (© Editions Vaillant)



LA GUERRA DEI MONDI

Nello stesso anno in cui Jacobs illustra "La guerra dei mondi", il celebre romanzo ispira una lunga saga che appare nell'aprile 1946 sul numero 10 della rivista francese *Coq Hardi*. Scritta da Marijac e disegnata da Auguste Liquois, **Guerre à la Terre** racconta l'invasione del nostro pianeta da parte dei marziani, bramosi di estendere il loro potere sull'intero sistema solare. Anche se disegnate in bianco e nero con un tratto piuttosto semplice, simile a quello impiegato da Dick Calkins per il primo Buck Rogers, le tavole iniziali della serie sono di grande fascino. L'arrivo dell'armata marziana è annunciato dalla comparsa nei cieli di misteriose meteore che sprigionano potentissimi raggi contro i quali l'aviazione terrestre nulla può: mentre il panico inizia a serpeggiare, l'ardimentoso capitano **Jean Veyrac** si avventura nel deserto iraniano del Kouhistan, dove gli sconosciuti invasori sono sbarcati lanciando un proclama che intima ai terrestri di arrendersi, per indagare sugli avvenimenti in corso. Dosando abilmente la suspense, gli autori ritardano l'entrata in scena degli extraterrestri che, infine, si rivelano come degli spaventosi scimmioni, con grandi occhi senza pupille e un'espressione crudele. Niente di particolarmente originale, dunque, ma la storia si rivela appassionante, densa di ritmo e colpi di scena, a partire dall'entrata in guerra, al fianco degli invasori, dei Giapponesi, desiderosi evidentemente di vendicare la recente



Les pionniers de l'Espérance è incentrata sulle imprese di un gruppo di esploratori spaziali lanciati alla scoperta di un universo che si rivela una specie di caleidoscopio ricco di incredibili sorprese. Il taglio delle storie tuttavia è particolarmente realistico per un fumetto di fantascienza. (©Editions Vaillant)

sconfitta e prendersi la rivincita sugli odiati occidentali. Dalla Siberia, dove hanno la loro base, le armate marziane arrivano sino a Parigi dove si svolge un'epica battaglia lungo i binari della metropolitana, disegnata con notevole efficacia realistica.
La prima parte di **Guerre à la Terre** si conclude nel 1947 con la vittoria dei terrestri. Il seguito della storia, affidato al disegno di Dut, vede il prode **Jean Veyrac**, promosso generale, coordinare le forze alleate contro il rinato impero giapponese che ha deciso di sterminare la razza bianca. La nuova serie, decisamente meno interessante, termina nel 1948.
A conferma del crescente interesse da parte del fumetto franco-belga per la fantascienza, sempre in questi anni vede la luce **Les pionniers de l'Espérance**, una fortunata serie scritta da Roger Lécureux e disegnata da Raymond Poivet, apparsa sul settimanale *Vaillant* nel dicembre 1945 e destinata a durare fino al 1973.
La minaccia dello scontro fra la Terra e il pianeta Radias spinge l'O.N.U. a



La porte de cristal è una delle più avvincenti storie di Luc Orient, ancora una volta protagonista di un'avventura ai confini della realtà e testimone dell'esistenza di altre intelligenze nell'universo. (©Editions du Lombard)

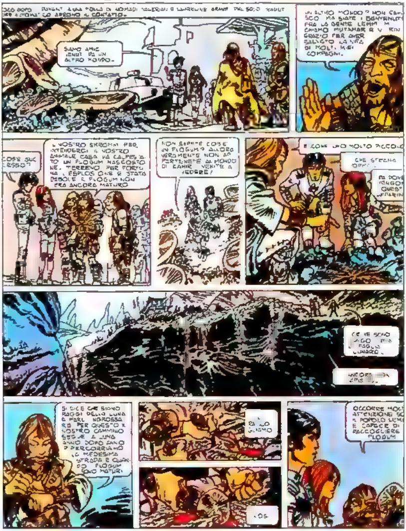


Luc Orient in compagnia di una nutrita pattuglia di extraterrestri, una piacevole consuetudine nelle storie dell'interessante personaggio creato da Greg e disegnato da Eddy Paape. (©Editions du Lombard)

organizzare una spedizione spaziale a bordo dell'astronave "Espérance", che significa auguralmente "speranza". L'equipaggio è composto da un gruppo cosmopolita: il professor **Wright**, un naturalista inglese; la bionda dottoressa statunitense **Maud**; la chimica cinese **Tsin-Lu**; **Tom**, un operatore cinematografico di colore proveniente dalla Martinica; e i due personaggi più "eroici", il fisico russo **Rodion** e l'ingegnere francese **Robert**, progettista dell'astronave, che sarà ribattezzato **Thanga** dagli abitanti di Radias in aiuto dei quali la spedizione è accorsa.
Wright e Tom, purtroppo, non sopravvivono a questa prima avventura dai toni particolarmente esotici e favolosi, evidentemente suggeriti dal Flash Gordon di Alex Raymond. Negli anni Cinquanta, tuttavia, la serie acquista una propria fisionomia arrivando a conquistare sempre più lettori su *Vaillant* e, in seguito, su *Pif*, grazie alla notevole qualità dei testi e dei disegni. Gli autori, infatti, si rivelano abilissimi nel suggerire quel "sense of wonder", quella riscoperta del fascino dell'ignoto e del meraviglioso che il boom coevo della fantascienza stava alimentando. I protagonisti della serie esplorano un universo che pare un caleidoscopio in continuo movimento, ricco di sorprese e popolato da esseri e creature fantastiche, come, ad esempio, gli incredibili cristalli pensanti. Sempre venate di un messaggio pacifista, le storie dei Pionieri della Speranza testimoniano un periodo particolarmente felice e ottimista della fantascienza, veicolo ideale del sogno di conoscenza dell'uomo.

Questo tipo d'approccio è una costante del fumetto fantascientifico d'Oltralpe, come dimostrano le avventure di **Luc Orient**, disegnato da Eddy Paape su testi di Greg e apparso nel 1967 sulle pagine di *Tintin*. Alto, biondo e atletico, Luc Orient è l'assistente del professor **Hugo Kala**, uno scienziato svizzero di fama mondiale, direttore dei laboratori di Eurocristal I, un centro sperimentale di ricerche. Insieme al professore e alla graziosa **Lora Hansen**, Luc Orient è protagonista di storie in cui l'incontro con gli extraterrestri è una sorta di appuntamento fisso, a partire dall'astronave aliena scoperta in Africa che dà l'avvio a "I dragoni di fuoco", apparsa in Italia sul numero 61 dei *Classici Audacia*. L'equipaggio, risvegliato dall'ibernazione, si rivela proveniente da Terango, pianeta di una remota galassia in via d'estinzione, alla ricerca di un mondo dove poter rifondare la propria civiltà. Aiutati dall'indomito terzetto, gli alieni riusciranno infine a porre altrove le fondamenta di Terangopolis. In altre storie, come "I soli di ghiaccio", pubblicata anche dal *Corriere dei Piccoli*, "La Légion des anges maudits" e "Caragal", Luc Orient affronta una lunga serie di inquietanti misteri, non dissimili da quelli che caratterizzano le avventure di Martin Mystère.

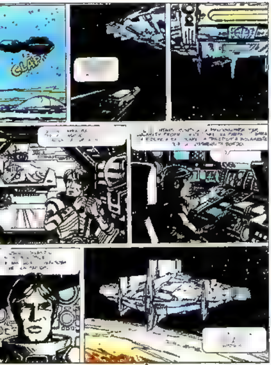
[illegible] spazio-temporali sempre a spasso nell'universo, nella storia intitolata Mondo senza stelle. (©Dargaud)





Axle Munshine, Axel nell'edizione italiana, è un affascinante vagabondo delle stelle, un Silver Surfer meno drammatico nelle cui storie non manca un pizzico d'ironia, come in questa tavola in cui si raccontano le sue origini. (©Dargaud)

Particolarmente avvincenti sono le vicende narrate in "La porte de cristal" e "La nef du dernier espoir", in cui Luc Orient e Lora, come nel film "Incontri ravvicinati del terzo tipo", vengono "rapiti" da un'astronave che ha aperto un varco nello spazio e nel tempo e a bordo della quale si trovano un legionario romano, un cavaliere del Settecento e un granatiere di Napoleone. Per l'equipaggio dell'astronave, proveniente dal pianeta estinto Annatha, un'ora equivale a un secolo del tempo terrestre, e infatti Luc Orient e Lora, dopo che l'astronave si è posata al suolo, scoprono che sulla Terra sono passati trent'anni dalla loro scomparsa, durante i quali il professor Kala, che li accoglie invecchiato ma entusiasta, ha scoperto il segreto della favolosa "porta di cristallo" che permette a mondi e dimensioni



Valérian nella versione degli anni Ottanta molto curato graficamente. Nella storia intitolata *Gli spettri di Inverloch*, l'eroe si ritrova a difendere la Terra del ventesimo secolo dalla minaccia del misterioso pianeta Hypsis. (©Dargaud)

diverse di comunicare. Una missione impossibile, ancora una volta generosamente destinata a salvare altre forme di vita presenti nell'universo, rimetterà a posto "l'orologio del tempo", collegando quest'avventura con i primi episodi della saga, sempre notevole nei testi e decisamente migliorata in seguito anche dal punto di vista grafico.

Contemporanei a **Luc Orient** sono i personaggi di Axle Munshine (Axel nell'edizione italiana), un giovane prestante dalla lunga chioma bruna che viaggia nello spazio intergalattico su una sorta di tavola da surf motorizzata, e soprattutto quello di **Valérian**, un agente spazio-temporale al servizio dell'Impero Terrestre, creato dallo sceneggiatore Pierre Christin, in arte Linus, e dal disegnatore Jean-Claude Mézières.

Le storie sono ambientate intorno all'anno 2720, quando i popoli della Terra hanno ormai conquistato l'intera Galassia. Il simpatico e coraggioso Valérian e la sua graziosa assistente **Laureline** sono sempre in viaggio, nello spazio e nel tempo, per controllare che tutto vada per il verso giusto e nulla turbi la pace nell'universo. Compagna di mille avventure e coprotagonista a tutti gli effetti, Laureline si dimostra spesso più in gamba del titolare della serie. Un po' femminista e sempre con la testa sulle spalle, la ragazza viene dal Medioevo e ha saputo perfettamente adattarsi al mondo del futuro. Paradossalmente, invece, Valérian viene dal futuro ma ha la mentalità, i problemi, le ansie di un uomo dei nostri giorni.

Comunemente considerata, insieme a **Les naufragés du temps** di Forest e Gillon, una delle migliori serie francesi di fantascienza, quella di Valérian è solo apparentemente una tipica space-opera con razzi lucenti, battaglie nello spazio, fughe mozzafiato e periodici incontri con alieni.

In realtà le storie di Christin e Mézières, pubblicate su *Pilote* a partire dal novembre 1967 e periodicamente raccolte in volume da Dargaud, sono ben più interessanti e accattivanti

Le storie sono molto curate, sia per i soggetti e i dialoghi, fantasiosi e ricchi di ironia, che per i disegni, ora realistici e minuziosi nella raffigurazione di macchine e astronavi, ora grotteschi. Senza dimenticare che, anche se ambientate in un lontano futuro, nelle avventure di Valérian non sono affatto rari gli spunti legati a problemi d'attualità nella nostra epoca, ingigantiti e portati alle loro estreme conseguenze: i tiranni e i dittatori del futuro non sono poi così diversi da quelli del ventesimo secolo.

Frank Frazetta è l'autore della copertina di *Famous Funnies*, un comic book sul quale appaiono le avventure di Buck Rogers. (©Eastern Color)



LA MIRABOLANTE EPOPEA DEI SCIENCE FICTION COMICS

I primi eroi di fantascienza, nati sulle pagine dei quotidiani, non tardano ad apparire su quelle dei comic books trovandovi ampio spazio, anche se il maggior volume di questo tipo di pubblicazioni rimane appannaggio dei supereroi e delle storie di genere western o rosa.

Il primo di essi è **Buck Rogers**, creato nel 1929, che debutta sul numero 3 di *Famous Funnies* nel 1934 con una serie ottenuta dal montaggio delle tavole domenicali firmate da Dick Calkins ma in realtà disegnate da Russ Keaton, poi riprese da Rick Yager fino al 1958, da Murphy Anderson per un anno e da George Tuska sino al 1965. L'eroe è apparso anche su albi della Toby Press e della Gold Key.

Flash Gordon e **Brick Bradford**, distribuiti dal King Features Syndicate, appaiono poi sulle pagine di *King Comics* nell'aprile 1936, anch'essi nella versione riassemblata a partire dalle rispettive tavole domenicali. Con il titolo " Flash Gordon on the Planet Mongo", la serie delle strisce quotidiane realizzate da Alex Raymond con la collaborazione di Austin Briggs, debutta nel 1941 sul numero 25 di *Feature Book*, considerato il primo vero comic book dell'eroe, le cui avventure sono state pubblicate in seguito su numerose altre testate.

Ma è soprattutto la narrativa di fantascienza a forti tinte diffusa sui pulps, popolarissimi fra gli anni Trenta e Quaranta, a fornire un vasto e ideale repertorio di fantasiose astronavi, poliziotti intergalattici, stupende principesse degli spazi e sbavanti mostri alieni.

Tra le prime apparizioni, ancora ingenue e incerte, si segnalano due brevi serie disegnate da Clemens Gretter e apparse su *New Fun*: **Don Drake on the Planet Saro**, pubblicata dal primo numero del febbraio 1935, e la successiva **2023 Super**



Police. Molto fantasiose poi sono le avventure di **Dan Hastings** sul pianeta Mexady, apparse su *Star Comics* nel 1937. Bill Everett, certo più famoso per aver creato **Sub-Mariner**, nell'agosto 1938 disegna **Skyrocket Steele** per la copertina del primo numero di *Amazing Mystery Funnies*. Le sue avventure sul pianeta X, più o meno nell'anno 2500, iniziano sul numero successivo e sono presto affiancate da altre serie come **Dirk the Demon**, "l'archeologo del XXIV secolo", e **Air Sub DX**, imperniato su "un letale strumento di guerra nelle mani sbagliate".
Il primo comic book interamente dedicato alla fantascienza è *Planet Comics*,



Come Buck Rogers anche Brick Bradford e Flash Gordon, nati sulle pagine dei quotidiani, passano a quelle dei comic books
Flash Gordon (©King Features Syndicate)
Brick Bradford (©King Features Syndicate)

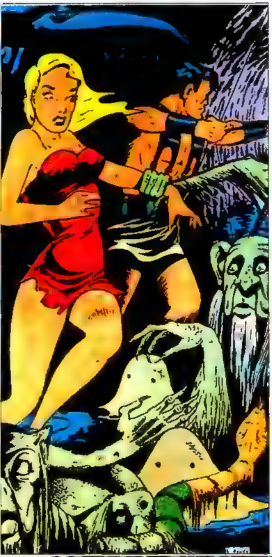


Il primo numero di Planet Comics del gennaio 1940. L'illustrazione di copertina, attribuita a Will Eisner, riflette efficacemente l'atmosfera del comic book, non priva di sfumature horror (©Fiction House)



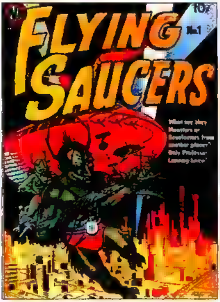
L'intrepida Gale Allen, una delle prime eroine spaziali apparsa sulle pagine di Planet Comics. Il costume, un due pezzi con cinturone e fondina, è emblematico del moderato erotismo della serie (©Fiction House)

pubblicato per 73 numeri dal gennaio 1940 al 1953 dalla Fiction House, editrice anche del pulp *Planet Stories*. La produzione di Planet Comics raccoglie e presenta avventure di eroi spaziali dai nomi roboanti come **Auro Lord of Jupiter**, un orfano del XXI secolo allevato da una tigre dai denti a sciabola su un pianeta la cui "bassa gravità trasforma i suoi muscoli terrestri in acciaio"; **Flint Barker and the One-Eyed Monster Men of Mars**; **Star Pirates**; **Star Rangers**; **The Red Comet, Mystery Man of Space**, una specie di Plastic Man galattico in grado di modificare le proprie dimensioni grazie al suo "intra-atomic space adjuster"; **Crash Barker and his Zoom Sled**; **Cosmo Corrigan**; **Norge Benson**.
Nella migliore tradizione della Fiction House non vengono trascurate le pin-up spaziali come **Gale Allen and her Girl Squadron**, **Mysta of the Moon**, **Futura** e la bella **Lyssa** di **The Lost World**.
Meno intriganti e in definitiva più noiose sono invece le storie pubblicate da



L'avvenente Lyssa, creata da Lily Renée, protagonista insieme al compagno Hunt Bowman di The Lost World, una saga fantascientifica con venature horror pubblicata sulle pagine di Planet Comics (© Fiction House)

Superworld Comics, del 1940, come **Mitey Powers Battles Martians on the Moon**, **Hip Knox the Super Hypnotist** o **Buzz Allen**. Un albo davvero deludente considerando che era pubblicato da Hugo Gernsback, l'inventore del termine "science fiction", e da ricordare solo per la ristampa delle splendide tavole del Little Nemo di Winsor McCay.
Merita di essere segnalato anche *Future Comics*, uscito per soli quattro numeri dal giugno 1940, sulle cui pagine è apparsa la versione in inglese di **Saturno contro la Terra**, quasi certamente il primo fumetto europeo ad apparire su un comic book statunitense.





Nel 1950 scoppia il boom dei dischi volanti sulle pagine dei comic books. Vic Torry and His Flying Saucer numero 1 (© Fawcett Publications), Flying Saucers numero 1 (© Avon Periodicals)



Mitey Powers impegnato contro le formiche giganti di Giove sulla copertina del numero 3 di Superworld Comics (© Kosmos Publications)

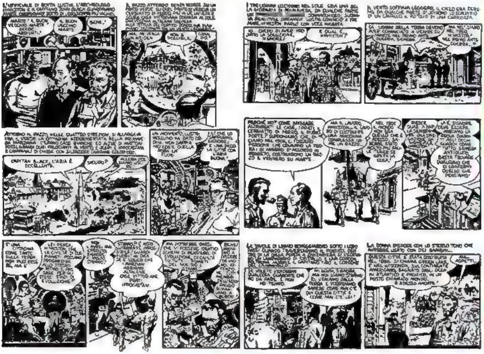
SCRUTATE IL CIELO!

"Dunque, amici, aprite le orecchie. Polo Nord, 3 novembre. Servizio di Ned Scott. Oggi il genere umano ha combattuto e vinto la sua più grande battaglia. Qui, sul vertice del mondo, un pugno di soldati e civili americani ha affrontato la prima invasione da un altro pianeta. Un uomo chiamato Noè salvò una volta l'umanità con un'arca di legno; qui, al Polo Nord, pochi uomini hanno fatto la stessa cosa con un arco voltaico. Il disco volante e il suo pilota sono stati distrutti, ma non senza perdite per le nostre magre forze. [...] Ed ora, prima di narrare i particolari della battaglia, lancio a voi un monito; tutti voi che ascoltate la mia voce, dite al mondo, ditelo a tutti dovunque si trovino: attenzione al cielo; dovunque, scrutate il cielo." Queste le battute finali di "La cosa da un altro mondo", un classico del cinema di fantascienza diretto nel 1951 da Howard Hawks, anche se firmato dal suo assistente Christian Nyby, che rendono alla perfezione lo spirito degli anni Cinquanta nei quali la fantascienza conosce un vero e proprio boom sulle pagine dei comic books, influenzando tra l'altro moltissimo le storie di eroi come **Superman** e **Batman**, in questo periodo particolarmente impegnati contro invasori alieni, in missione su altri mondi e, nel caso dell' "uomo pipistrello", mai come ora provvisto di una incredibile dotazione di gadgets, veicoli e marchingegni futuribili. Negli Stati Uniti i dischi volanti diventano una vera e propria psicosi, fortemente alimentata dai mass media e fonte di innumerevoli serie come **Vic Torry and His Flying Saucer**, della Fawcett, oppure **Flying Saucers**, disegnata da Wallace Wood e pubblicata dalla Avon sempre nel 1950, in cui ci si chiede se gli alieni "sono mostri o benefattori provenienti da un altro pianeta". Un quesito limitato alle prime tavole, visto che gli alieni non tardano a rivelarsi nella veste di "visitors" aggressivi e decisi a dominare l'umanità.

ATTERRAGGIO SUL PIANETA PROIBITO

L'avvenimento più importante di questo periodo è comunque l'apparizione nel maggio 1950 di due nuove testate, *Weird Science* e *Weird Fantasy*, pubblicate dalla EC Comics che William M. Gaines aveva trasformato, dopo averla ereditata dal padre nel 1947, da casa editrice di Educational Comics in quella di più vivaci e fantasiosi Entertaining Comics.
Decisa a puntare su un fumetto di qualità superiore, la EC Comics raccoglie un pool di ottimi disegnatori e si affida a scrittori specializzati per le sceneggiature, originali oppure tratte da racconti e romanzi di fantascienza, che introducono tematiche sempre più complesse e legate a una speculazione scientifica in sintonia col dibattito culturale sull'evoluzione della tecnologia e sul futuro dell'umanità che la società iniziava ad affrontare, grazie anche all'effetto sull'opinione pubblica delle prime imprese spaziali.

Wallace Wood è l'autore della bellissima versione de racconto di Roy Bradbury Il paradiso è su Marte, apparsa sul numero 18 di Weird Science (©William M. Gaines)







Copertina del numero 21 di Weird Fantasy disegnata da Frank Frazetta e Al Williamson. L'aggettivo "weird" (strano, inquietante) è il segno caratteristico di tutta la fantascienza dagli anni Quaranta in poi. (©William M. Gaines)

Il primo numero di Weird Science, apparso nella primavera 1950 con il numero 12, prosegue la numerazione di Saddle Romances. Con questo albo la fantascienza diventa adulta (©William M. Gaines)

Proseguendo la numerazione di *Saddle Romances*, il titolo con cui l'albo era nato, *Weird Science* debutta con il numero dodici della collana, proponendo "scientific suspenstories" che l'acquirente dell'albo viene curiosamente "sfidato a leggere". Disegnata da Al Feldstein, la copertina si ispira al racconto "He Who Shrank" dello scrittore Henry Hasse, apparso nel 1936 sul pulp *Amazing Stories*, in cui un uomo condannato da un male incurabile accetta di assumere un siero sperimentale mediante il quale inizia a rimpicciolire fino a raggiungere dimensioni microscopiche, compiendo un viaggio straordinario nel mondo sub-atomico. Il fumetto è all'altezza del soggetto e realizzato con maestria. Su questo albo d'esordio compaiono altre due storie, "Dream of Doom" e "Experiment in Death", oltre a due brevi racconti, "Murder in XXI Century!" e "By the Dark Side of the Moon".
Non sono da meno le storie proposte nei numeri successivi, alla cui realizzazione si alternano Harvey Kurtzman, Jack Kamen, Wallace Wood, Joe Orlando, Al Williamson e Frank Frazetta.



Due tavole di *I, Rocket* di Ray Bradbury disegnate da Al Williamson. (©William M. Gaines)

"I lunghi anni", disegnato da Joe Orlando, inaugura sul numero 17 del gennaio 1953 la serie di adattamenti tratti dai racconti (apparsi anche su *Weird Fantasy*) di Ray Bradbury, presentato come "il più grande scrittore di fantascienza americano". Memorabile la versione di Wallace Wood de "Il paradiso è su Marte", un racconto della celebre raccolta "Cronache marziane", pubblicata sul numero 18, così come quella di "Io che aspetto", disegnata da Al Williamson e apparsa insieme all'autobiografia dello scrittore sul numero successivo.
Weird Fantasy, apparso con il numero 13 a continuazione di *A Moon, a Girl, Romance Comics*, era il comic book gemello di *Weird Science*, di identica impostazione e realizzato dagli stessi autori. Nel marzo 1954 i due albi sono costretti a fondersi in un'unica testata, *Weird Science-Fantasy*, che l'anno successivo cambia ancora nome in *Incredible Science Fiction*. La pubblicazione non va oltre il quarto numero, a conferma della difficoltà di produrre fumetti di qualità nel mondo dei comic books.Fra i motivi che giustificano e, per molti aspetti, nobilitano *Weird Science-Fantasy* va senz'altro annoverato quello di aver ospitato "Upheaval!", il primo racconto professionale del giovane Harlan Ellison, uno scrittore di fantascienza che diverrà in seguito molto famoso.





Mystery in Space è uno dei primi comic books di fantascienza della DC. La copertina di questo numero del 1959 ritrae Adam Strange impegnato a contrastare i Robot Raiders (©DC Comics)

ALTRI MONDI

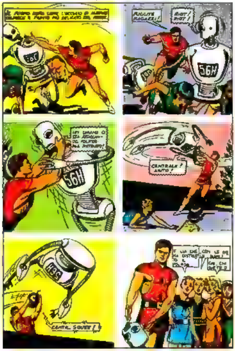
Anche se su livelli qualitativi inferiori rispetto alle pubblicazioni della E.C. Comics, tutte le più importanti case editrici di comic books si occupano in questo periodo di fantascienza.
La Avon è tra le più attive con *Strange Worlds, Flying Saucers, Earthman on Venus* e *Space Detective*, realizzati dallo stesso pool di autori della E.C. Comics.
La Ziff-Davis - che aveva già sondato il mercato dei comic books nel 1947 offrendo agli abbonati di *Amazing Stories*, la decana delle riviste di fantascienza, *Science Comics*, un albo promozionale di otto pagine -, nel 1950 pubblica *Amazing Adventures*, presto affiancato da *Weird Thrillers* e *Space Busters*.
La Charlton poi - più che per *Space Adventurers* e *Space War*, che a partire dal 1959 permettono a Steve Ditko di farsi conoscere - si distingue soprattutto per singolari testate quali *Space Western*, il cui nome nel 1952 è trasformato in *Cowboy Western Comics*, che offre bizzarri ibridi narrativi imperniati,per esempio, su intrepidi cowboys a caccia di nazisti sulla Luna!

Decisamente più interessante la produzione della National, presto trasformatasi in DC, che nel 1950 pubblica *Strange Adventures*, seguito, l'anno successivo, da *Mystery in Space*. Entrambe le testate sono curate da Julius Schwartz, un vero esperto del settore, e propongono serie di qualità affidate a ottimi sceneggiatori, da Otto Binder a Gardner Fox, e realizzate da altrettanto abili disegnatori come Frank Frazetta, Alex Toth, Virgil Finlay, Mike Sekowsky, Carmine Infantino e Murphy Anderson. Tra queste spiccano **Captain Comet**, **Space Museum**, **Star Hawkins**, **Atomic Knights** e **Star Rovers**, apparse su *Strange Adventures* che chiude i battenti nel 1973. Su *Mystery in Space*, gloriosamente attiva sino al 1966, vedono la luce **Knights of the Galaxy**, **Interplanetary Insurance**, **Space Cabbie** e **Adam Strange**, fra tutti il personaggio più celebre e longevo, creato da Gardner Fox e Carmine Infantino e apparso dal numero 53.

Colpito dal misterioso raggio "Zeta", l'archeologo **Adam Strange** si trova trasportato all'istante dalla Terra sul pianeta Rann, nella galassia Alpha Centauri. Il protagonista della serie non è affatto dotato di poteri eccezionali, tanto che per volare deve impiegare uno zainetto a razzi, ma diviene ciononostante l'eroe di Rann, che difende da invasioni aliene e pericoli di ogni genere.

Le sue avventure, affini a quelle dei supereroi della DC con i quali ha talvolta a che fare, trovano uno spunto notevole nella storia d'amore con la bruna ranniana **Alanna**, a lungo frustrata da una sorta di "maledizione": sconfitti i nemici e debellata l'ennesima minaccia, gli innamorati non facevano infatti in tempo a sfiorarsi le labbra che l'importuno raggio faceva tornare l'eroe sulla Terra. Un problema in seguito parzialmente risolto, tanto che i due convolano a giuste nozze e hanno presto un bambino.

Creato da Russ Manning nel 1963, Magnus è una specie di Maciste dal pugno d'acciaio del futuro, impegnato a combattere la tirannia dei robot che hanno preso il sopravvento sugli uomini. (© Gold Key)





La graziosa tellusiana Vana e l'agente FBI Garry Verth sono i principali protagonisti di Terre Gemelle. (© United Feature Syndicate)

VERSO NUOVI ORIZZONTI

Negli anni Sessanta la maggior parte dei comic books si orienta da un lato verso la pubblicazione di adattamenti e serializzazioni di film e produzioni televisive - un fenomeno di vaste proporzioni soprattutto nel decennio successivo -, dall'altro verso la progressiva introduzione di elementi apertamente fantascientifici nelle storie della nuova generazione dei supereroi varata dalla Marvel con i **Fantastici Quattro**. Non a caso, un comic book fantascientifico come *Tales to astonish*, nato nel 1959, offre sempre più spazio a supereroi come **Ant-Man** e **Hulk**, e si trasforma in *The Incredible Hulk* di lì a qualche anno.



Skymasters di Jack Kirby e Wallace Wood, una striscia apparsa nel 1958 e dedicata alla conquista dello spazio. (© Quality Comic Art Productions)

In questo panorama, uno dei pochi personaggi nuovi squisitamente fantascientifici è **Magnus, Robot Fighter**, un eroe creato da Russ Manning nel 1963 e pubblicato dalla Gold Key, che nell'America del 4000 si batte contro la tirannia dei robot, giunti evidentemente al punto di trasgredire le tre fondamentali leggi della robotica postulate dallo scrittore Isaac Asimov secondo le quali una macchina non può, in nessun caso, recare danno a un essere umano.
In questo periodo di transizione, la fantascienza statunitense sopravvive in pratica solo attraverso i vecchi eroi come Buck Rogers, Brick Bradford e Flash Gordon, approdati ai comic books ma ancora, e soprattutto, apprezzati nelle versioni per i quotidiani.
Altre strisce, sia pure di notevole qualità, hanno breve vita: come **Beyond Mars**, di Lee Elias e Jack Williamson, o la misconosciuta **Skymasters** di Jack Kirby e Wallace Wood, pubblicata tra il 1958 e il 1960, entusiasmante saga di grande realismo sulla conquista dello spazio. La più bella di queste serie nasce nel 1952: si tratta di **Terre Gemelle, (Twin Earths)**, disegnata da Alden McWilliams su testi di Oskar Lebeck, presentata come "una striscia dedicata allo spirito d'avventura del progresso scientifico", e proseguita fino al 1963. Gli autori postulano l'esistenza di una terra gemella della nostra, di nome Tellus, che ruota sulla stessa orbita ma in posizione diametralmente opposta e sempre coperta dal Sole. Gli abitanti di Tellus sono pressoché identici a noi, ma la loro scienza ha raggiunto un incredibile sviluppo: si muovono infatti a bordo di enormi dischi volanti - di cui finalmente si scopre la vera provenienza! - e hanno organizzato la loro società secondo un modello decisamente diverso rispetto al nostro, dal momento che il novantadue per cento della popolazione è di sesso femminile. La minoranza maschile, con



Le Terre Gemelle della serie per i quotidiani disegnata da Alden McWilliams su testi di Oskar Lebek, altro non sono che la Terra e Tellus, un pianeta che ruota sulla stessa orbita del nostro, ma in posizione diametralmente opposta e sempre coperto dal Sole, sede di un'evolutissima società dominata dalle donne. (© United Feature Syndicate)

Nelle appassionanti avventure di Terre Gemelle i popoli dei due pianeti si trovano alleati nel fronteggiare complotti di varia natura, catastrofi naturali e minacce aliene. (© United Feature Syndicate)



pochi diritti, vive sotto la protezione dello stato per la preservazione della razza umana: si tratta dei discendenti della razza guerriera che, nel corso di guerre secolari, ha finito per devastare il pianeta, salvato solo dalla salita al potere dell'oligarchia femminile che ha costruito una società nuova basata sulla scienza. Tutto ciò viene rivelato dalla graziosa **Vana**, un'agente di Tellus giunta sul nostro pianeta per metterci al corrente delle preoccupazioni del suo popolo, timoroso che i terrestri possano impiegare l'energia atomica per fini malvagi, ora che muovono i primi passi nello spazio. Vana fa presto coppia, anche sentimentalmente, con il brillante agente dell'FBI **Garry Verth**, incaricato di proteggerla da una serie di misteriosi attentati, dietro i quali, in ossequio al clima politico di quegli anni, non si tarda a scoprire lo zampino dei comunisti, ovviamente intenzionati a mettere le mani sui segreti della scienza tellusiana.
Questo, comunque, non è che uno degli ingredienti dell' appassionante vicenda nella quale le Terre Gemelle si ritrovano presto alleate nel fronteggiare complotti di varia natura, catastrofi naturali e minacce aliene.
Notevole per la qualità dei testi, ma soprattutto per i disegni - sul livello di quelli delle migliori storie di **Jeff Hawke** -, Terre Gemelle ha sviluppato nella versione delle tavole domenicali a colori una saga parallela, interpretata da una coppia di ragazzini protagonisti di avventure mozzafiato tra i due mondi.

DAI FUMETTI AGLI SCHERMI



Locandina del kolossal su Flash Gordon prodotto da Dino De Laurentiis nel 1980

Flash Gordon è il primo eroe del fumetto di fantascienza ad approdare sugli schermi nel serial omonimo prodotto dalla Universal nel 1936. L'interprete è Larry "Buster" Crabbe, un vero e proprio specialista in ruoli d'azione: l'attore è sufficientemente credibile, così come i costosi effetti speciali dei dodici episodi che seguono piuttosto fedelmente le storie originali. Perlomeno singolare risulta invece la scelta della bionda Jean Rogers per il ruolo di Dale Arden - bruna nei fumetti - in ossequio alla platinata capigliatura di Jean Harlow, vamp dell'epoca. Buster Crabbe è il protagonista anche delle due serie successive, "Flash Gordon's Trip to Mars", del 1938, e "Flash Gordon conquers the Universe", prodotto dalla Universal nel 1940 in dodici fantasiosi episodi in cui compare, finalmente, una Dale Arden bruna interpretata da Carol Hughes.



Locandina di uno dei serial cinematografici in cui Larry Buster Crabbe interpreta Flash Gordon

L'eroe creato da Alex Raymond torna alla ribalta più di trent'anni dopo: dapprima in "Flesh Gordon", un'irriverente parodia diretta da Howard Ziehm nel 1974 sul filo della pornografia ma nel complesso molto divertente; quindi in un kolossal prodotto da Dino De Laurentiis nel 1980 e diretto da Mike Hodges. Un notevole insuccesso, nonostante il cast in cui spiccano Max von Sydow nel ruolo del bieco Ming e Ornella Muti in quello della principessa Aura. Una serie televisiva a disegni animati prodotta negli stessi anni non ottiene risultati migliori. Nel 1939, sulla scia del successo delle



Specializzato in ruoli d'azione, Larry Buster Crabbe è un Flash Gordon sufficientemente credibile.





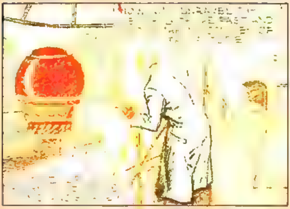




Flash Gordon conquista l'universo

prime due serie di Flash Gordon, la Universal aveva anche realizzato un serial in dodici episodi su **Buck Rogers**. Praticamente un plagio autorizzato, con lo stesso interprete, medesime scenografie e colonna sonora. Il serial ebbe due riduzioni cinematografiche: "Planet Outlaws", del 1953, e "Destination Saturn", del 1965.

Il capostipite del fumetto di fantascienza ha avuto anche una vita televisiva, a partire dalla serie prodotta dalla ABC nel 1950, "Buck Rogers in the XXV Century". Un'altra serie di telefilm con lo stesso titolo è stata messa in onda dalla NBC nel 1979 dopo un lungometraggio pilota in Technicolor diretto da Daniel Haller e interpretato da Gil Gerard. La serie, creata da Glen Larson, già produttore per la televisione di "Battlestar Galactica", propone una versione delle storie del personaggio molto più "moderna" rispetto all'originale a fumetti, decisamente aggiornata al look imposto da "Guerre Stellari".





La cronosfera originale e nel serial prodotto dalla Columbia nel 1947 (©King Features Syndicate)



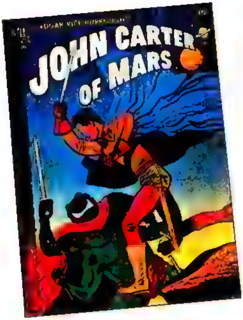
Il sorridente Gil Gerard è un moderno Buck Rogers televisivo



Jane Fonda, la Barbarella cinematografica

Meno ricca la carriera cinematografica di **Brick Bradford**, il terzo grande eroe della fantascienza delle origini, protagonista di un solo serial della Columbia nel 1947, interpretato da Kane Richmond e piuttosto fedele all'originale a fumetti, a partire dalla rappresentazione della cronosfera.

Da segnalare, infine, la versione cinematografica di **Barbarella** realizzata da Roger Vadim nel 1968. Interpretata da una convincente Jane Fonda, l'eroina creata da Jean-Claude Forest, che ha collaborato alla sceneggiatura e alla creazione delle scenografie, vive sullo schermo la trasposizione della sua quinta avventura a fumetti. Novella Alice nel Quarantesimo secolo, la Barbarella cinematografica rimane tuttavia vittima di una confezione piuttosto di maniera, ridondante e priva della sbrigliata e ironica fantasia dell'originale.



LE GRANDI SAGHE DEGLI ANNI SETTANTA

Il grande successo ottenuto da Conan all'inizio degli anni Settanta apre ai comic books le porte del fantasy, un genere che non tarda ad affermarsi con una serie di personaggi le cui avventure si prestano a stimolanti contaminazioni con l'universo dei supereroi e con quello della fantascienza.
Difficilmente etichettabile, il cosiddetto space-fantasy coincide con la cappa e spada futuribile nello stile di **Guerre Stellari**, la saga cinematografica trasposta con successo anche a fumetti.
A metà strada fra Conan e i cavalieri Jedi del film di George Lucas, vedono così la luce numerosi eroi come **Gullivar Jones, Warrior of Mars**, creato nel 1905 dallo scrittore Edwin L. Arnold e apparso nel 1972 su *Creatures on the Loose*. Disegnate fra gli altri da Gil Kane, Ross Andru, Gray Morrow e George Perez, queste storie configurano un genere d'avventura spaziale di "sword and sorcery", delle quali l'eroe per eccellenza rimane **John Carter di Marte**, creato da Edgar Rice Burroughs nel 1911 e più volte trasposto a fumetti.
Nel 1973, sul numero 18 di *Amazing Adventures*, inizia **War of the Worlds**, di Herbert George Wells, un ciclo di avventure spaziali che prende il via dal ritorno dei marziani sulla Terra. L'eroe della saga, ambientata nel 2018, è **Killraven**, temibile spadaccino, disegnato da talenti del calibro di Neal Adams, Howard Chaykin e Craig P. Russell.

John Carter di Marte è tra principali protagonisti delle saghe di space-fantasy degli anni Settanta. L'eroe creato dallo scrittore Edgar Rice Burroughs era già apparso in un comic book della Dell nel 1952. Ecco a copertina del primo numero di quella serie, realizzata da Jesse Marsh. (©Dell)



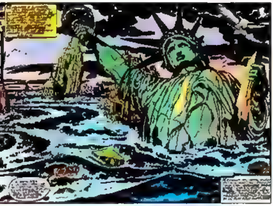
Le gesta di Killraven propongono in chiave fantascientifica l'universo guerriero tipico degli eroi fantasy alla Conan (© Marvel Comics Group)



La versione a fumetti di Gullivar Jones Guerriero di Marte, pubblicata dalla Marvel sulle pagine dell'albo Creatures on the Loose. Il personaggio, generalmente attribuito allo scrittore Edgar Rice Burroughs, è stato in realtà creato nel 1905 da Edwin L. Arnold (© Marvel Comics Group)

I MILLE MONDI DI JACK KIRBY

L'avvenimento più importante di questi anni nel mondo dei comic books è tuttavia il passaggio di Jack Kirby alla DC dopo undici anni di onorato servizio presso la Marvel. Legittimamente definito "The King", il creatore grafico di **Capitan America**, **Fantastici Quattro**, **X-Men**, **Hulk**, **Thor**, **Avengers** e **Silver Surfer**, dopo aver contribuito in modo determinante a creare un intero universo di personaggi con il suo stile inconfondibile, sentiva il bisogno di cambiare, di rinnovarsi e di dimostrare a se stesso di poter creare altri mondi e altri personaggi. La DC, inoltre, gli offriva assoluta libertà e indipendenza creativa, lasciandolo libero di scrivere e disegnare le proprie storie, di scegliersi gli inchiostratori e di essere, in definitiva, il supervisore di se stesso.



L'immagine della Statua de la Libertà semidistrutta, così come è proposta nell'inquadratura finale del film Il pianeta delle scimmie, è ripresa da Jack Kirby nelle prime pagine della saga di Kamandi come simbolo del drammatico dopobomba narrato nella interessante serie. (©DC Comics)

Nel 1971 Kirby crea **The New Gods**, una saga di proporzioni colossali in cui si narra "la titanica lotta per il destino dell'umanità" dei Nuovi Dèi, sullo sfondo di un universo che lui stesso chiama Fourth World, nel quale si fronteggiano i regni di **New Genesis** e **Apokolips**, l'uno dedito al sapere e al bene, l'altro dipinto come un oscuro regno del terrore dominato dalle forze del Male agitate e guidate dal terribile **Darkseid**.
Questa incredibile serie rappresenta uno dei momenti creativi più alti e irripetibili della storia dei comic books: facendo cadere tutte le distinzioni tra storie dei supereroi e di fantascienza, con la saga dei New Gods Kirby dimostra che è possibile creare un universo fantastico originale, frutto di una visione personale libera da condizionamenti editoriali e di mercato.
Inesplicabilmente, la DC interrompe la pubblicazione dopo undici albi, lasciando la storia incompiuta. Stessa sorte tocca a **Forever People**, un'altra serie creata da Kirby che si vede togliere di mano anche le storie di **Jimmy Olsen**.
Piuttosto deluso, "The King" tuttavia non demorde e nel novembre 1972 crea **Kamandi**. La storia è ambientata sullo sfondo di uno scenario apocalittico che ricorda quello descritto nel film "Il pianeta delle scimmie", di cui la seconda tavola riprende, non a caso, l'ultima drammatica inquadratura: la Statua della Libertà semisommersa che domina una New York devastata e irriconoscibile.
Allevato dal nonno nel bunker sotterraneo Command D - dalla cui allitterazione prende il nome - Kamandi si avventura sulla superficie e scopre gli effetti del



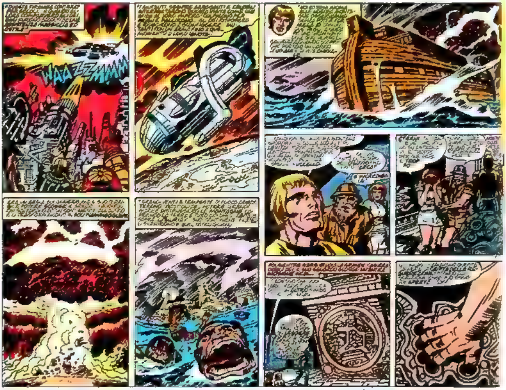
I principali protagonisti di New Gods, la colossale saga creata da Jack Kirby in cui si fondono l'universo narrativo dei supereroi, fantasy e fantascientifico (©DC Comics)

Grande Disastro, "la catastrofe di gigantesche proporzioni che ha sottoposto il pianeta a un periodo di intensa radioattività": gli animali si sono evoluti e hanno imparato a parlare, mentre gli uomini sono ripiombati nella barbarie e vivono come bestie.
Kamandi incontra così cani trasformati in predoni armati, tigri e leopardi che si affrontano in battaglia, bande di ratti dedite allo sciacallaggio. Fatto prigioniero dalle tigri del **Grande Cesare**, la razza di animali dominante, Kamandi trova un insospettabile alleato nel **Dottor Canus**, destinato a tornare più volte alla ribalta, quindi fa la conoscenza di **Ben Boxer**, apparentemente un uomo normale ma in realtà appartenente al "popolo nucleare", una razza di veri e propri superuomini sopravvissuti esponendosi alle radiazioni per brevi intervalli.



Le avventure di Kamandi si svolgono in un mondo ripiombato nella barbarie dopo l'olocausto nucleare. Fatto prigioniero dalle truppe del Grande Cesare, Kamandi trova un inaspettato alleato nel saggio Dottor Canus. (© DC Comics)

Nei 59 albi della serie si susseguono molti altri incontri con continui colpi di scena, in un viaggio fantastico sempre emozionante anche se piuttosto ripetitivo nel mostrare un'inesauribile galleria di animali mutanti sempre diversi. Kirby si è occupato dei primi quaranta episodi; nei successivi, scritti e supervisionati da Gerry Conway, nuovo deus ex machina editoriale della DC, e disegnati da altri artisti come Dick Ayers, la serie ha decisamente perso mordente finendo senza suscitare grandi rimpianti. Nel 1975 Jack Kirby è tornato alla Marvel dove la sua parabola creativa è tornata a brillare: a partire dall'adattamento di **2001 Odissea nello spazio**, successivamente serializzato, fino alla creazione del ciclo degli **Eterni (The Eternals)**, apparso nel 1976. Si tratta ancora una volta di una saga di proporzioni cosmiche in cui vengono svelati "i segreti capitoli della storia dell'uomo, rimasti ignorati per migliaia di secoli". Tutto prende il via dalla scoperta sulle Ande della "Camera degli Dèi", una cripta rinvenuta fra rovine incas nella quale si materializza un'astronave che prelude al ritorno sul nostro pianeta degli Dèi, al fine di controllare il risultato del loro lavoro.





Il primo numero della saga degli Eterni firmata da Jack Kirby nella versione italiana pubblicata dalla Corno. (© Marvel Comics Group)

Con la rilettura del passato alla luce di suggestive ipotesi fantascientifiche la saga degli Eterni anticipa molti temi tipici delle storie di Martin Mystère. (© Marvel Comics Group)

In un remoto passato, questi Dèi selezionarono dalle scimmie tre razze: i mutanti, distruttivi e strutturalmente instabili, rifugiatisi nelle viscere della Terra dove lavorano incessantemente a creare nuove armi; gli uomini, "destinati a ereditare la Terra", che pur desiderando la pace vivono pericolosamente, minacciando di distruggere tutto ciò che hanno creato; e infine gli eterni, "immuni al tempo e alla morte", installatisi sulle cime delle montagne più alte dove hanno sviluppato poteri che sorpassano quelli di tutte le altre forme di vita sul pianeta, dalle quali sono considerati con rispetto e paura.
La complessa saga trova non pochi spunti nelle discusse teorie divulgate da Erich von Daniken a partire dalla pubblicazione nel 1969 di "Gli dèi torneranno", il primo di una lunga serie di libri, venduti in milioni di copie, nei quali lo studioso tedesco sostiene la tesi della discendenza della razza umana da un popolo proveniente dallo spazio. Un background fantarcheologico di tutto rispetto, e dal quale le storie di **Martin Mystère** avrebbero in seguito attinto a piene mani, e che Kirby sfrutta, forse per la prima volta nel mondo dei comics, citando la Pietra di Palenque, le linee di Nazca e altri "misteri" archeologici di grande suggestione.

LA FANTASCIENZA MADE IN ENGLAND OVVERO SULLE STRADE DEL TEMPO



Nata sulle pagine del quotidiano Daily Mirror, Garth è apparso anche in una serie di comic books pubblicati in Inghilterra dalla Atlas (© Atlas Publications/Daily Mirror)

Anche in Inghilterra, nel periodo del secondo conflitto mondiale, nasce e si sviluppa, forte dell'esperienza maturata oltreoceano, il fumetto di genere fantascientifico. Ispirato da un lato all'affascinante tema dell'avventura nel tempo, collaudata con successo da Gray e Ritt per il loro Brick Bradford, e dall'altro ai modelli del più classico fumetto d'azione, appare così nel 1943 in Inghilterra sulle pagine del popolare quotidiano *Daily Mirror* un nuovo personaggio destinato a grande successo e popolarità: **Garth**. Scritto e disegnato, con un tratto semplice ma efficace da Steve Dowling, il personaggio risente inizialmente dell'interesse del suo autore per le dottrine esoteriche della Golden Dawn, un'associazione di tipo iniziatico a cui aderirono in quel periodo anche alcune importanti figure della letteratura, della cultura e dell'arte anglosassone.



Le prime strisce di Garth realizzate da Steve Dowling. (© Daily Mirror)

La storia inizia quando vediamo il muscoloso eroe biondo approdare, naufrago, sulle coste di un misterioso paese, un incrocio tra Shangri-la e la corte del Gran Khan. Soccorso dalla bella principessa **Gala**, l'uomo esausto si riprende a poco a poco e, dopo aver mangiato alcune bacche selvatiche, scopre di essere in grado di parlare la lingua della sua salvatrice. Giunto nella capitale dove, per il suo aspetto e la sua statura, è accolto come un'incarnazione divina, Garth si trova coinvolto immediatamente nella complessa rete di intrighi di palazzo e conteso fra l'amore di Gala e quello della malvagia sacerdotessa **Ola**. Dopo molte peripezie l'eroe riesce a far trionfare il bene e la giustizia sconfiggendo i "cattivi". Un racconto avvincente ma lineare che rappresenta il leit motiv anche di tutte le sue avventure successive. Si caratterizza così la psicologia dell'eroe, forte e coraggioso ma anche e soprattutto pietoso e generoso, campione per eccellenza dei più deboli e nemico giurato del Male e dell'ingiustizia sotto qualsiasi forma e in qualsiasi luogo si presenti. Nella seconda avventura intitolata "I figli dell'Aurora" Garth incontra la bella e ingenua **Dawn** e scopre tra le alte catene montuose del nord-est asiatico un angolo di preistoria con tanto di bellicosi cavernicoli e giganteschi mammuth. Salvata la bella **Karen**, un' aristocratica russa fuggita in occidente dopo la rivoluzione, Garth giunge al campo del professor **Lumière**, uno scienziato francese saggio e dalle buone intenzioni, membro della lega internazionale delle ricerche, destinato a divenire uno dei personaggi fissi della serie. Sarà grazie a lui e

alla sua lampada ipnotica che, nella storia intitolata "Le sette vite di Garth", l'eroe inizierà i suoi viaggi nel tempo e i lettori scopriranno le sue origini e la sua avventurosa saga. Garth infatti è un essere umano dal singolare destino karmico in grado di muoversi mentalmente e fisicamente nel tempo rivivendo, in particolare nelle avventure disegnate da Steve Dowling, episodi e situazioni cruciali della storia dell'umanità dall'antichità all' età moderna. Il tema del viaggio nel tempo non è tuttavia inflazionato e vi sono intelligentemente inserite numerose avvincenti storie ambientate ai nostri giorni. Crudeli tiranni - quale ad esempio il dispotico signore del pianeta Galba -, invasioni aliene, inquietanti presenze sovrannaturali, misteri irrisolti - come nella storia "La notte dei coltelli", in cui



Nelle prime storie di Garth fanno capolino alcuni elementi horror e fantasy. La dimensione misterica di cui sono intrise le avventure del biondo eroe di Steve Dowling è legata all'interesse dell'autore per le dottrine della setta esoterica della Golden Dawn. (©Daily Mirror)

Frank Bellamy conferisce al personaggio di Garth una più precisa connotazione fisica e un taglio più complesso alle storie (©Daily Mirror)



Garth si scontra con Jack lo Squartatore, incarnazione del Male -, computer tirannici, ingiustizie e soprusi storici - come nel caso degli indiani protagonisti della storia "La danza del sole", ambientata sullo sfondo dell'epica battaglia di Little Big Horn -, sono di solito gli ingredienti primari delle vicende. Il taglio semplice del disegno, un po' stilizzato e spigoloso, viene sostanzialmente mantenuto anche quando, nel 1957, la serie è affidata al disegnatore John Allard, con il quale saltuariamente collaborerà Jim Edgard. E' nel 1971 che il personaggio passa nelle abili mani di Frank Bellamy, il cui tratto rotondo, più disinvolto ed elegante, meglio sottolinea la personalità e la ricchezza di sfumature proprie dell'eroe. Sarà proprio Bellamy ad accentuare la caratterizzazione psicologica di Garth, la cui forza e il cui coraggio sono, in queste storie, sempre messi al servizio delle forze del bene e della giustizia, incarnate nella bella e seducente figura femminile di **Astra**, una sorta di dea dell'amore universale a cui Garth giura il suo eterno e indiscusso amore, e alla quale dà il suo aiuto in più di un'occasione.
Il divenire dell'attualità e delle moderne scoperte tecnologiche e una certa contaminazione con altri generi quali il thriller, il mystery e la spy story hanno poi

portato Garth - a partire dal 1976, anno della morte di Bellamy -, sotto la cura di Martin Ansbury, a confronto con intrighi internazionali, dittature aliene, pericolosi gruppi terroristici.

Storie insomma meno esotiche ma sicuramente più moderne nella concezione delle situazioni e degli sfondi impiegati, che tuttavia mantengono sempre intatto il sapore di una fresca avventura senza tempo, in cui l'evasione si coniuga felicemente con alcune interessanti considerazioni sul possibile divenire dell'uomo e della sua società. Come, ad esempio, il tema scottante del degrado e della sovrappopolazione dei grandi centri urbani, espresso profeticamente nella storia "La chiave del tempo", firmata da Dowling, dove una tirannia tecnologica guidata dalla casta degli immortali domina spietatamente l'uomo del futuro.

Garth si sottopone all'esperimento del professor Lumière per riacquistare la memoria. (©Dayli Mirror)





Prima pagina di Eagle del 10 agosto 1963. Sin dal primo numero la rivista ha ospitato le avventure di Dan Dare, il coraggioso pilota spaziale con il quale è stata completamente identificata. (© Odhams Press)

Una classica tavola di Dan Dare tratta dalla storia Il mistero della Luna Rossa. (©JPC Magazines)



UN GENTLEMAN NELLO

A distanza di sette anni precisi dalla nascita di Garth, un altro personaggio si affaccia alla ribalta della fantascienza a fumetti inglese. Il 14 aprile del 1950 è infatti il giorno del debutto ufficiale di **Dan Dare Pilot of Future**, un equilibrato e coraggioso pilota spaziale al servizio di Sua Maestà, creato appositamente per le pagine della famosa rivista *Eagle*, un nuovo settimanale per ragazzi d'orientamento cristiano, che proprio nelle storie del flemmatico pilota troverà uno dei suoi maggiori punti di forza. I disegni realistici e affascinanti di Frank Hampson ricostruiscono una società futura che offre spazio a spunti estremamente suggestivi: un sistema solare abitato da due razze aliene divise da una lotta millenaria che solo l'intervento di Dan Dare riesce a sedare; l'arrivo di un micidiale planetoide rosso in grado di cancellare la vita da ogni pianeta del sistema; l'esplorazione del cosmo alla ricerca di una spedizione scomparsa.

Il capitano Daniel MacGregor Dare, colonnello delle forze spaziali dell'O.N.U., non è un forzuto gigante dalle doti e dai poteri superumani ma un uomo come tanti altri che, per uscire dalle pericolose situazioni in cui si ritrova, usa l'arma più antica e micidiale in possesso dell'uomo: l'intelligenza razionale. Il fumetto di Dan Dare, firmato dal reverendo Marcus Morris, si presenta come una avvincente space opera dove ha un ruolo di rilievo l'approfondimento psicologico dei personaggi.

Per contro, sulla saga grava il peso di un eccessivo moralismo che tende a contenere l'apertura fantastica dell'insieme e che è avvertibile, ad esempio, nella fisionomia asettica e per certi versi asessuata delle presenze femminili. **Doroty Dare**, l'eroina inizialmente introdotta da Hampson - un' intelligente e brillante detective al servizio delle Nazioni Unite - non incontrò infatti il favore degli editori della rivista, piuttosto puritani e conservatori. Inoltre, i valori alti e nobili proposti dal fumetto - ideali di giustizia e fraternità cosmica - risultavano probabilmente in aperta antitesi con il clima politico-sociale del periodo, dominato dal demone della guerra fredda e dalla minaccia di un conflitto termonucleare.
Come compagni di avventura dell'eroe troviamo spesso il fedele **Albert Fitzwilliam Digby**, pilota di prima classe con tendenza alla pinguedine; il simpatico mozzo **Flamer Spry**, un ragazzino entusiasta sempre pronto a cacciarsi nei guai; il rude texano **Henry Brennan Hogan**, capitano pilota, per gli amici Hank; il maresciallo dello spazio, Sir **Hubert Gascoine Guest**, pluridecorato superiore del protagonista; il maggiore **Pierre Auguste Lafayette**, genio matematico con l'hobby della buona cucina; e la bella dottoressa **Jocelyn Mabel Peadbody**, soprannominata amichevolmente Prof, esperta in alimentazione, agricoltura, botanica, e da sempre velatamente innamorata di Dare.





Nella tavola qui sopra, tratta da Eagle del 7 novembre 1964, compare il terribile Mekon, signore dei Treens, un popolo spaziale particolarmente aggressivo. Nella tavola a destra, tratta dall'episodio Safari nello spazio, un significativo campionario delle navi spaziali, dei galeoni galattici e degli elaborati marchingegni fantascientifici che compaiono spesso nelle storie di Dan Dare. (©JPC Magazines)

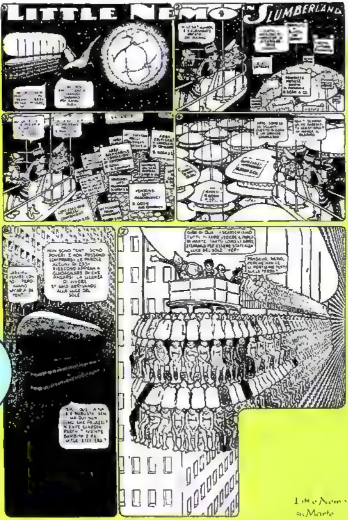
Nemico per eccellenza, destinato, come ogni cattivo di successo che si rispetti, a tornare periodicamente, è lo spietato **Mekon**, una mostruosa creatura megalocefala assetata di potere, contro cui Dan Dare e i suoi amici sono costretti a battersi più volte per assicurare la pace e la sicurezza del sistema.
Il successo di questo eroe dal volto spigoloso e dalla pipa perennemente in bocca è stato travolgente soprattutto in Inghilterra dove, terminato nel 1967 il primo ciclo di avventure, le sue storie furono ristampate per tutto il decennio successivo in migliaia di copie avidamente contese dai membri di tutti i Dan Dare Fan Club del Regno Unito. Anche in altri paesi tuttavia, come l'Italia, la Yugoslavia, la Francia e la Svezia, il personaggio ottenne fama e popolarità, procurando nel 1975 al suo autore Frank Hampson il prestigioso premio Yellow Kid, assegnato nell'allora biennale Festival Internazionale del Fumetto di Lucca.

Il 26 febbraio 1977 è il giorno di nascita della nuova edizione del personaggio, pubblicato sulle pagine del numero 1 della rivista inglese *2000 A.D.*, una pubblicazione la cui importanza negli anni Settanta sarà pari a quella che *Eagle* aveva avuto negli anni Cinquanta. Il ritorno di **Dan Dare** è sottolineato dall'altisonante titolo "Il ritorno di Mekon", che presenta un nuovo avvincente scontro con uno dei cattivi più efficaci e riusciti di tutta la fantascienza a fumetti. Il nuovo Dan Dare, definito come Space Hyper-Hero, è disegnato dall'italiano Belardinelli, dello Studio Giolitti, e le sue storie sono collocate sullo sfondo della Terra nel 2177. Questa prima riapparizione tuttavia, dai toni assai vivaci e colorati, provocò un'ondata di critiche e di proteste da parte dei fans che non riconoscevano nel carattere cupo delle vicende lo spirito dell'eroe tanto amato. Nel finale delle sue avventure precedenti Dan Dare, nell'eroico tentativo di salvare la prima stazione orbitale energetica creata dall'uomo, era rimasto ferito gravemente e nell'impossibilità di salvarlo era stato messo in animazione sospesa. Al suo risveglio, oltre a un cambiamento nel look generale, si trova in una società completamente diversa da quella che conosceva, con accanto nuovi personaggi complementari, meno infantili e più duri, tratteggiati con più efficacia realistica. Dopo la prima prova di Belardinelli le storie successive sono state realizzate dal bravo Dave Gibbons, senza tuttavia ritrovare più la chiave del successo originale. Tra i momenti più epici e interessanti di questa nuova versione si ricorda l'avventura mozzafiato sul pianeta Giove, al termine della quale, dopo aver sventato un ennesimo pericolo per l'umanità, Dan Dare si trova a lottare senza esclusione di colpi con il suo acerrimo nemico di sempre, Mekon, raffigurato con tonalità ancor più sinistre, circondato da uno stuolo di minacciosi mutanti e altre diaboliche mostruosità. In un revival della rivista *Eagle* il 27 marzo 1982 ne è stata realizzata poi una nuova e interessante versione a cura del disegnatore Gerry Embleton, che per stile e temi è sicuramente molto vicina alla versione di Hampson.



Nel 1977, sulle pagine della neonata rivista di fantascienza 2000 A.D., viene proposta una nuova versione di Dan Dare nella quale il clima tematico e narrativo si rivela molto più duro e aggressivo rispetto a quella tradizionale. (©IPC Magazines)

Sempre nel periodo a cavallo tra la prima metà degli anni Cinquanta e la seconda dei Sessanta l'Inghilterra sforna una serie di eroici personaggi minori - originali o d'imitazione - ma non per questo meno interessanti o significativi, quali ad esempio il curioso **Captain Condor**, pubblicato tra il 1952 e il 1954 dalla rivista *Lion* della Amalgamated Press in risposta al successo di Dan Dare. Captain Condor appare per la prima volta il 23 febbraio 1952 nella veste di protagonista in un'avvincente saga spaziale futuribile intitolata "Outlaw of Space" ambientata nell'anno 3000 A.D. dallo sceneggiatore Frank S. Pepper. Condor è un pilota delle Inter-planet Space Lines che, esiliato sul lontano satellite Titano per essersi rifiutato di pilotare un cargo stellare di schiavi dal pianeta Venere, riuscirà a fuggire dalle mortali miniere di uranio dove è stato relegato, iniziando una personale e vincente lotta contro il crudele quanto dispotico dittatore del sistema solare e guidando alla riscossa gli altri abitanti del sistema.



Little Nemo su Marte

ARRIVANO I MARZIANI

Gli eroi dei comics hanno raggiunto Marte molto prima delle sonde Mariner, così come nel mondo dei fumetti i marziani sono sbarcati sulla Terra prima del 30 ottobre 1938, quando Orson Welles terrorizzò gli Stati Uniti con la celebre trasmissione radiofonica - ispirata al romanzo "La guerra dei mondi" di Herbert George Wells -, nella quale l'annuncio dell'invasione dallo spazio provocò probabilmente più panico della notizia, tre anni dopo, del bombardamento di Pearl Harbor.

Già il 24 aprile 1910 **Little Nemo** raggiunge il pianeta rosso scoprendolo superaffollato e interamente tappezzato di cartelli pubblicitari: ogni cosa è lottizzata e mercificata, persino l'aria, in una metafora surreale ma, purtroppo, profetica del futuro della Terra. Meno poesia e più azione si ritrovano, qualche anno dopo, nelle storie di **Buck Rogers**, capostipite del fumetto di fantascienza, non di rado impegnato nella lotta con marziani agguerriti, infidi e aggressivi, disegnati con un corpo umano e una testa felina con "labbra crudeli". Né sono da meno i marziani delle storie di **Flash Gordon**, così come gli "uomini verdi" con tanto di antenne delle ingenue avventure di **Raff, pugno d'acciaio**, un eroe della fantascienza made in Italy.

Nella saga **Saturno contro la Terra**, invece, le armate del malvagio **Rebo** lanciate alla conquista del nostro mondo scoprono, in fase di avvicinamento alla Terra, che Marte è "un pianeta vivo che inghiotte e divora", e che cattura intere flotte di astronavi con i lunghissimi tentacoli delle piante che ne ricoprono la superficie.

E' comunque **John Carter** l'eroe per eccellenza di Marte e di questo genere di fantascienza avventurosa degli anni d'oro. Creato nel 1911 da uno dei maestri della letteratura fantastica, Edgar Rice Burroughs, il personaggio è protagonista di numerose serie a fumetti a partire da quella realizzata dal figlio dello scrittore, John Coleman Burroughs, fino ai comic books della Dell e alla notevole versione di Murphy Anderson. Pur viaggiando in lungo e in largo nella Galassia, l'atletico personaggio vive le sue più straordinarie avventure sul pianeta rosso, rappresentato come un mondo desolato e glaciale, popolato da creature mostruose e genti diverse. Con il popolo guerriero dei Tarks, i feroci marziani dalla pelle verde, John Carter combatte duramente per strappare loro la principessa Dejah Thoris, una bella marziana, per sua fortuna, con fattezze da pin-up terrestre.

Questa rappresentazione del marziano, e dell'alieno in generale, come "cattivo spaziale" diventa un vero cliché, e non tarda ad assumere un taglio fortemente propagandistico negli anni della seconda guerra mondiale, quando i nostri "antipatici vicini" si trasformano in alleati naturali di nazisti e giapponesi. In **Guerre à la Terre**, pubblicato in Francia nel 1946, i figli sconfitti del Sol Levante pensano giusto di prendersi la rivincita, appoggiando l'invasione dei marziani, dipinti in modo piuttosto naïf come mostruosi scimmioni. Negli anni Cinquanta, la minaccia dell'invasione dallo spazio altro non è che una trasparentissima metafora del "pericolo rosso" del comunismo, nel clima isterico di una guerra che da fredda diveniva sempre più arroventata, come nel caso del conflitto in Corea.

Molti autori hanno invece preferito dipingere i marziani in chiave umoristica. In una storia di Carl Barks, ad esempio, **Paperino** deve sudare non poco per sfuggire a famelici marziani disegnati come dei piranha con tanto di corna, braccia pelose e zampe di pollo! **Braccio di Ferro**, per parte sua, se la deve vedere a cazzotti con un peso massimo marziano,

Paperino e i marziani. (©The Walt Disney Company)





E la scazzottata tra Braccio di Ferro e il campione di Marte (©King Features Syndicate)



I marziani secondo Jacovitti (©Jacovitti)

in un incontro nel quale la posta in palio è addirittura la Terra. Tove e Lars Jansson, invece, hanno rappresentato i marziani come esseri a forma di lampadina, certo non meno stravaganti e surreali degli altri personaggi del mondo di **Moomin**. In una divertente storia di **Gionni Galassia**, Jacovitti rovescia la convenzione: i cattivi sono i terrestri mentre i marziani sono simpatici pacifisti simili a ranocchi. "Vi osserviamo da migliaia di anni - spiega il marziano Gniglé a Gionni -, il vostro pianeta è sempre in guerra e lutti e rovine costellano il vostro globo terracqueo. Noi vigiliamo affinché lutti e rovine voi non li portiate su altri pianeti."
Anche il **Martian Manhunter J'Onn J'Onzz** è animato da questi propositi e agisce come detective a New York, dove è stato teletrasportato. Oltre ai sensi acuti e a una notevole intelligenza, J'Onn ha il potere di trasformarsi a piacimento e assumere l'aspetto di un comune terrestre con l'identità di John Jones, nascondendo così il proprio aspetto reale di forzuto umanoide dalla pelle verde. J'Onn J'Onzz milita nella **Justice League of America**, e affianca in molte azioni i supereroi dell'universo DC come **Superman**, il cui amico e collega, l'intraprendente **Jimmy Olsen**, ha realizzato un clamoroso scoop - sempre a proposito del pianeta rosso - rivelando al mondo intero che i marziani - antropomorfi, con lunghe braccia snodabili e ben quattro occhi - hanno salvato il loro pianeta legandolo con "una rete di catene gigantesche" dopo che l'urto con una immensa cometa aveva creato enormi crateri compromettendone la sopravvivenza. La fantascienza moderna, nei fumetti come nella letteratura e nel cinema, si è progressivamente lasciata alla spalle l'immagine stereotipata del marziano come "bug eyed monster", ovvero mostro dagli occhi d'insetto, resa popolare soprattutto dalle pittoresche copertine dei pulps e delle riviste di fantascienza degli anni Trenta e Quaranta.
In una memorabile serie di strisce di **Jeff Hawke**, ad esempio, Sydney Jordan ci rivela che per vedere un marziano basta guardarci allo specchio: noi terrestri, infatti, altro non siamo che i discendenti delle scimmie, fedeli servitori degli abitanti di Marte. Ancora più inquietanti, infine, le "Cronache marziane" di Ray Bradbury, una serie di racconti trasposti a fumetti sulle pagine di *Weird Science*, con il contributo, tra gli altri, di Wally Wood, autore de "Il paradiso è su Marte", pubblicato nel 1950 sul numero 18 della popolare collana della E.C. Comics. Agli occhi esterrefatti di un gruppo di astronauti terrestri, Marte si presenta come un paesino del Wisconsin con case vittoriane, prati, olmi e ippocastani, popolato da "cari estinti": nonni, genitori e amici che, dalla loro morte, abitano questo strano mondo. Ma non si tratta del paradiso, come scopriranno drammaticamente il capitano **Black** e i suoi uomini, bensì di una specie di sogno, l'ultimo, dettato loro dai veri marziani...

In una storia di Jeff Hawke i marziani siamo noi terrestri (©Daily Express



Nel 1954, anno decisivo nella storia della fantascienza a fumetti made in England, nascono due personaggi destinati a segnare profondamente questo genere: il pilota della Royal Air Force **Jeff Hawke** e il detective spaziale **Rick Random**. Ideato e disegnato da Sidney Jordan su testi di William Patterson e pubblicato sul quotidiano britannico *Daily Express* Jeff Hawke è un militare di carriera che, durante un volo sperimentale, viene ucciso accidentalmente da un'astronave aliena. L'uomo, risuscitato dagli stessi extraterresrti che l'hanno investito, accetta di diventare uno dei loro alfieri per la difesa della giustizia nel cosmo, attitudine che conferma subito dopo nella sua prima missione su un lontano pianeta, dove pone fine a una crudele tirannia. L' inizio ricorda la saga di Flash Gordon e il taglio della narrazione è troppo avventuroso e semplicistico, a metà tra la space opera e la cappa e spada. Ciononostante la psicologia del personaggio emerge subito chiara, compiuta. Lentamente le storie si arricchiscono di spunti e trovate prese direttamente dal vasto repertorio della fantascienza letteraria degli anni Cinquanta e Sessanta. Ai toni semiseri e vagamente retorici delle origini si sostituisce una chiave di lettura più disinvolta e ammiccante. Le storie scritte da William Patterson, a cui si aggiungerà in seguito Eric Souster, si popolano di impettiti

Le prime due strisce di Jeff Hawke, l'intrepido pilota della RAF che si trova coinvolto in un mortale incidente aereo con un disco volante (© London Express)







Al termine della sua prima avventura Jeff Hawke è riportato sulla Terra dagli extraterrestri che gli hanno salvato la vita. (© London Express)

La varietà e l'eccentricità della fauna extraterrestre giocano un ruolo importante nelle avventure spaziali di Jeff Hawke. (© London Express)





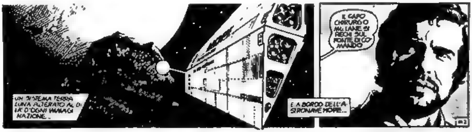
legulei alieni, di demonietti irriverenti e spiritosi, di inamidati burocrati galattici, di sensuali presenze femminili pronte a turbare i sonni dell'eroe, di giganteschi "cuccioli" giocherelloni. Fumetto complesso e adulto, Jeff Hawke presenta trame e situazioni degne di grandi autori della fantascienza letteraria come Ray Bradbury, Isaac Asimov e Arthur C. Clarke, e tali da sottolineare sempre la priorità che intelligenza e sapere hanno nella conquista dei segreti più riposti dell'universo. Il protagonista, il cui nome per esteso è Robert Jeffrey Hawke,

abitante a Kensington, Londra, nella tranquilla Church Street, è veramente ciò che si potrebbe definire un cittadino delle stelle, non tanto per i meriti acquisiti come intrepido eroe spaziale, quanto per la capacità di coniugare con pacata saggezza e prontezza intuitiva le informazioni e gli stimoli, spesso straordinari, che in ogni storia lo introducono nel regno dell'avventura fantastica.
Suspense, mystery e humour danno corpo e fluidità a una variegatissima sequenza di occasioni narrative in cui sono compresi incontri ravvicinati particolarmente curiosi che propongono con decenni di anticipo il tema di E.T.; incredibili avventure nella profondità del cosmo e nelle pieghe del tempo; oscure e primordiali minacce al genere umano; scontri con spietate e tiranniche civiltà cibernetiche; disinvolti e geniali inventori molto "sui generis"; dialoghi con civiltà e forme di vita extraterrestri assai evolute. Sono tutti elementi che fanno di Hawke, al pari del famoso professor **Philip Mortimer** di Jacobs, un singolare e curioso testimone dell'assurdo e dell'imprevedibile, sempre pronto a raccogliere la pericolosa ma invitante sfida che gli rivolge l'ignoto. Il clima realistico delle storie è sostenuto da un disegno preciso e minuzioso che assume precise caratteristiche stilistiche grazie all'uso del chiaroscuro, funzionale qui a una visione "profonda" prospetticamente significativa della magia dell'universo.



Chalchedon il dominatore è una singolare figura di extraterrestre protagonista di un vero e proprio ciclo nell'ambito delle avventure di Jeff Hawke. Destinato più volte a tornare alla ribalta, Chalchedon è un cattivo sui generis, dotato di grande ironia, riuscito infine tanto simpatico da divenire quasi amico dell'eroe che gli ha addirittura salvato la vita. (©London Express)



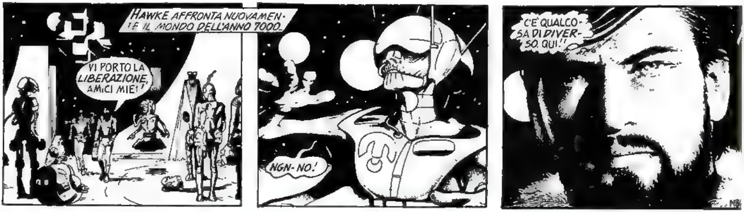


Dopo aver interrotto la produzione di Jeff Hawke, nel 1976 Sidney Jordan crea Lance McLane, un medico spaziale le cui avventure sono ambientate esattamente un secolo dopo. (©Syndication International)

Tra i personaggi che affiancano **Jeff Hawke** nel corso delle sue storie troviamo l'amico pilota **Mac Lean**, destinato a divenire suo inseparabile compagno in molte avventure sulla terra e nello spazio, e **Laura**, una giovane e bella collega, il cui ruolo di "eterna fidanzata" dell'eroe sarà successivamente minacciato da una schiera di procaci quanto seducenti bellezze soprattutto aliene. Una interessante e simpatica caratteristica propria del modo di raccontare di Jordan, nel periodo migliore delle storie di Jeff Hawke, è rappresentata dalle strisce introduttive e conclusive, uno spazio in cui l'autore apre un singolare gioco-dialogo con il lettore, in prima persona oppure attraverso la divertente ed elegante immagine di un demone che chiacchiera con uno dei suoi piccoli assistenti infernali, aprendo

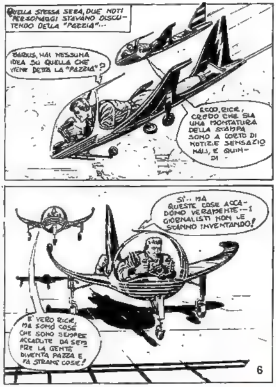
al tema della storia o traendo una sorta di spicciola considerazione etico-morale dagli eventi descritti.
Prima della sua chiusura, il 7 aprile 1974, a causa del divorzio tra Jordan e la direzione editoriale del *Daily Express*, **Jeff Hawke** accentuerà ancor di più il taglio avveniristico-avventuroso, proponendo situazioni in cui la tecnologia e la scienza sembrano prevalere definitivamente.
Lo spirito con cui Jordan ha realizzato Jeff Hawke torna nel 1976 nelle storie di **Lance McLane**, un barbuto scienziato soprannominato **Doctor Space** che vive una serie di emozionanti e avventurose peripezie sullo sfondo di una Terra futura - siamo nel 2076 - radicalmente cambiata da un profondo mutamento climatico. Medico a bordo dell'astronave "Hope", Lance McLane si trova sempre alle prese con arditi problemi scientifici e quotidiani problemi umani, attento a risolvere entrambi con intuito e istintiva saggezza. La saga di Lance McLane, durata complessivamente 351 strisce giornaliere, si discosta da quella di Jeff Hawke anche per la presenza fissa a fianco dell'eroe di **Regina**, una bellissima donna-androide di natura aliena, probabilmente proveniente dalla stella Epsilon Aurigae. Aderente allo spirito del fumetto precedente, Sidney Jordan ha di fatto riproposto nelle vesti di McLane un Jeff Hawke meno sorridente, più umano nei gesti e nel carattere, seriamente preoccupato per le sorti dell'uomo e dell'ecosistema.
Nel 1977, accordatosi con un' agenzia statunitense, Sidney Jordan fa tornare in vita Jeff Hawke con un astuto colpo di scena: attraverso un salto spazio-temporale l'eroe si ritrova proprio nell'epoca delle storie di Lance McLane, di cui in pratica prende il posto, ereditandone agli inizi le fattezze, la barba e i capelli neri, in modo da permettere all'autore di riutilizzare strisce già disegnate per Lance McLane. Di esse, con semplici ritocchi al testo, diviene protagonista il redivivo Jeff Hawke.

Nel 1977 Jordan riprende Jeff Hawke con le identiche fattezze di Lance Mc Lane. La nuova serie, molto curata graficamente e pur fedele all'impostazione classica del personaggio è arricchita di spunti sempre più fantascientifici (© Syndication International)



INDAGINI AI CONFINI DELL'UNIVERSO

Rick Random è una creazione, sia per i testi che per i disegni, dell'inglese Ron Turner. Inizialmente pubblicato sulle pagine della rivista a fumetti per adolescenti *Super Detective Library*, per poi emigrare, nel 1978, sulle pagine della già citata *2000 A.D*, Rick Random è il primo detective dell'era spaziale al servizio della giustizia e della legge in qualunque angolo del cosmo.
Membro dell'importante e prestigioso IBI (Interplanetary Bureau of Investigation), risolve brillantemente il suo primo difficile caso sgominando una banda di criminali spaziali nel numero 37 del pocket *Super Detective Library*, in un racconto intitolato "Crime Ride the Spaceways". Nei successivi otto anni si trova a navigare ininterrottamente per il sistema solare e la galassia intera dando soprattutto la caccia a un pericoloso criminale intergalattico chiamato **John Jolson**, ideatore di trame diaboliche.
Grazie alla sua intelligenza e determinazione, Rick Random riesce con successo e non senza suspense a sventare più di una minaccia alla pace e alla sicurezza sia sulla Terra che sugli altri pianeti della galassia. Una galassia che, nella migliore tradizione delle fantasie letterarie del periodo - quella di Jack Vance, Paul Anderson, Robert Anson Heinlein e Isaac Asimov -, è stupefacente e composita, fantasiosamente multirazziale, ricca di creature aliene d'ogni tipo, supercomputer e servizievoli (ma non troppo) robot tuttofare, armi laser e disintegratori di ogni modello, eleganti astronavi scintillanti.



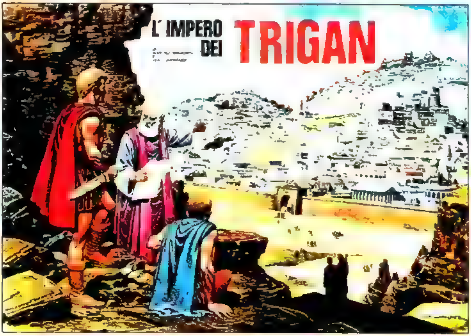
Rick Random è un detective del futuro creato da Ron Turner. Malgrado la grafica semplice, l'autore colpisce nel segno evocando eleganti voli spaziali. (© Fleetway)

La saga de L'Impero dei Trigan è una delle più avvincenti epopee di fantascienza avventurosa sullo sfondo di un mondo che ricorda l'antica Roma. (©IPC Magazines)

Le avventure di Rick Random sono realizzate, secondo le modalità stilistiche del fumetto avventuroso, con un bianco e nero molto contrastato. (©Fleetway)



E' il 1965 l'anno d'uscita di un'altra grande saga inglese, quella dei **Trigan**. Creato da Don Lawrence e Mike Butterworth, il ciclo de "L'impero dei Trigan" rilegge in chiave fantascientifica la grande epopea dell'impero romano, sulla scorta del fortunato ciclo de "Lo stregone di Linn", personale rivisitazione fantastorica firmata dallo scrittore americano Alfred Elton Van Vogt. La storia è resa con grande forza evocativa dagli ottimi disegni di Don Lawrence, il cui stile minuzioso e ricco di dettagli conferisce pienezza e pertinenza fantastica agli avvincenti testi della saga scritti da Mike Butterworth. Tutto inizia con l'improvviso caduta sulla Terra di un misterioso velivolo spaziale che offre l'occasione a un giovane studioso di svelare il segreto del popolo che l'ha costruito: il coraggioso e indomito popolo dei Trigan, proveniente dalla desertica zona di Vorg, una delle cinque grandi regioni in cui si suddivide il lontano pianeta Elekton. Su Elekton, in orbita attorno alla stella di Yarna, vivono razze diverse che, seppure dotate di un medesimo linguaggio, sono separate da un grande divario tecnologico e sociale. Da una parte spiccano i bellicosi e ostili abitanti di Loka, dotati di armi laser e moderne aereonavi da battaglia, e animati da ambiziosi piani di conquista dell'intero pianeta sotto la guida del folle e megalomane re **Zorth**; dall'altra i saggi e civili abitanti delle terre di Tharv, che dopo un'eroica resistenza sono spazzati via dalla ferocia dei lokani. Questi ultimi trovano scampo nei deserti di Vorg, dove **Trig**, il loro signore, incontra il grande architetto **Peric** e sua figlia **Salvia**, che successivamente lo salverà da un' orribile morte per avvelenamento grazie alle sue arti mediche. Grazie a Peric Trig vede concretizzarsi l'antico sogno di costruire la città di Trigan, su cinque colli - operazione in cui si legge un trasparente rimando alla fondazione di Roma. Così, mentre da un lato i feroci lokani si scontrano con l'orgoglioso popolo di Cato, nella più meridionale delle regioni di Elekton, Trig e i



suoi possono prosperare e prepararsi con calma a difendersi dalle avide mire di Zorth. Nel giro di una generazione si compie il miracolo di una trasformazione che porta il popolo nomade di Trigan da uno stato tribale di stampo primitivo a una civiltà altamente progredita. L'esotico mondo di Trigan diviene, una volta eliminata la minaccia di Zorth, il luogo ideale per avventurose esplorazioni e la saga prosegue con la spedizione del ribelle e testardo nipote di Trig, **Yanno**, nelle misteriose terre di Daveli, popolate da una fiera popolazione umanoide dalla pelle verde, il cui capo **Imbala** stringerà un patto di eterna alleanza con Trig dopo che questi, con l'intervento di Salvia, salva la vita a **Keren**, suo figlio. Tra Keren e Yanno nasce un'amicizia che fornirà lo spunto per nuove avvincenti avventure. Un elemento distintivo delle vicende del popolo dei Trigan e del loro signore **Trig** consiste in una certa sfumatura melodrammatica da feuilleton ottocentesco. Come quando **Klud** tradisce il fratello Trig unendosi alle forze di Zorth e tenta di assassinarlo, per poi finire accidentalmente ucciso dai suoi nuovi alleati.

Una suggestiva tavola della saga di Trigan creata da Mike Butterworth e disegnata da Don Lawrence. Lo stile raffinato della serie rimanda direttamente ai migliori esempi del fumetto storico-avventuroso di cui Frank Hampson e Frank Bellamy sono gli alfieri. (©JPC Magazines)



Dopo la saga dei **Trigan** Don Lawrence firma nel 1975, sulle pagine del settimanale olandese per ragazzi *Eppo*, una nuova serie di fantascienza a fumetti, riuscita e avvincente, intitolata **Storm** dal nome dell'eroe protagonista: un giovane e coraggioso astronauta che, in volo verso un misterioso luogo dello spazio chiamato Punto Rosso, si ritrova invece naufrago su un pianeta che sarebbe l'esatta replica della Terra se non fosse privo degli oceani. Sullo sfondo di questo esotico scenario si muovono tribù e popoli diversissimi ed è nell'incontro con una di queste tribù che Storm conosce la bella **Redhair**, una giovane donna dai capelli rossi, volitiva e coraggiosa, destinata a diventare sua compagna di avventura nel misterioso mondo di Pandarva, un pianeta immenso popolato da razze diverse e in cui sembra celarsi la risposta agli interrogativi dell'eroe. Alla stesura dei testi si alternano dopo Dunn, che dà l'avvio alla serie, vari autori - Martin Lodewijk, Dick Matena, Kelvin Gosnell -. Le storie spaziano dalla fantascienza tecnologica a nuove e interessanti contaminazioni con il genere space-fantasy, permettendo a Lawrence di realizzarsi al meglio con il suo disegno ai limiti della precisione fotografica.



Il coraggioso Trigan guida alla riscossa il suo popolo, il cui destino è quello di edificare un impero basato sulla cultura e sulla civiltà. (©JPC Magazines)





Storm, serie pubblicata sul settimanale olandese Eppo a partire dal 1975, è realizzata da Don Lawrence su testi di Steve Dunn. (©Oberon, Dunn/Lawrence)

La saga di Storm prende il via con questa tavola magistralmente disegnata da Don Lawrence. (©Oberon, Dunn/Lawrence)

Di taglio più ironico e umoristico sono invece le storie degli **Astro-nuts** firmate da Alan Rogers, apparse sempre nel 1975 sulle pagine della rivista per ragazzi *Cracker* della DC Thomson. Si tratta di un fumetto che vede come protagonista un divertente quanto scombinato trio di astronauti, ispirati alla serie Star Trek. I personaggi sono il **Capitano Cork**, il suo assistente **Malcolm** e l'orecchiuto **Mister Spot**. Sulle pagine di Cracker il trio di esploratori spaziali vivrà tra il 1975 e il 1976 numerose simpatiche avventure che lo portano a girovagare di pianeta in pianeta.



Vittima di un ciclone galattico, l'astronauta Storms ritrova su una Terra completamente diversa rispetto a quella che aveva lasciato (©Oberon, Dunn/Lawrence)

INTREPIDI EROI AL SERVIZIO DI SUA MAESTÀ

Accanto ai più celebri personaggi della fantascienza britannica, meritano di essere segnalati alcuni eroi minori molto popolari soprattutto tra i lettori di comic books. Già nel 1942, sulle pagine di *Comic Adventures* era apparso **Crash Carew, Daredevil of the Stratosphere**, creato da Nat Brand, autore anche del primo supereroe al servizio di Sua Maestà, **Derickson Dene**.
Nel dopoguerra si sviluppa una folta produzione popolare all'interno della quale spiccano gli eroi creati da Mick Anglo come **Captain Valiant**, "Asso della Pattuglia di Polizia Interplanetaria", apparso nel 1953 su *Space Comics* e provvisto di un invidiabile corredo di gadgets futuribili: stiletto spaziale, occhiali radar, scudo antimagnetico, stivali antigravità, elmetto videoscopico e via dicendo. Un eroe che per i lettori di comic books era l'equivalente del raffinato **Dan Dare** di *Eagle*. Il resto della produzione è decisamente più commerciale: a partire dalle serie pubblicate su *Space Hero* e *Spaceman*, senza contare quelle realizzate sempre da Mick Anglo "con la mano sinistra" come **Pete Mangan of the Space Patrol** o **Space Commander Kerry**.



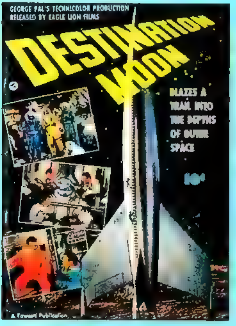
Swift Morgan (©Boardman)
Captain Valiant (©Arnold Book Co.)
Space Commander Kerry (©L.Miller)
Space Commando Comics (©L.Miller)
Strange Worlds (©Man's World)
Super-Sonic (©Sports Cartoons)
Spaceman (©Gould-Light)
Space Ace (©Atlas)

Il primo numero della rivista Rocket, pubblicato il 21 aprile 1956. Il disegno in copertina è di Frank Black, autore del personaggio di Captain Falcon. (©News of the World)



Anche se queste realizzazioni rappresentano un patrimonio artisticamente non eccezionale, è vero che in esse si innesta un interesse per la fantascienza che in seguito avrebbe dato buoni frutti come, ad esempio, la rivista *Rocket*, lanciata il 21 aprile 1956 come "il primo settimanale dell'era spaziale": sedici pagine tabloid di cui otto a colori, simile a *Eagle*, interamente dedicate a serie fantascientifiche come **Captain Falcon** di Frank Black, l'ennesima controfigura di Dan Dare. Nell'editoriale firmato dal suo direttore, il leggendario asso della RAF Douglas Bader, si accenna a "una nuova era elisabettiana dagli orizzonti illimitati", con "abissi marini e spaziali che l'uomo deve sforzarsi di affrontare". Belle parole, anche se *Rocket* potè dare il proprio contributo all'impresa solo per 32 numeri. Ne raccoglierà l'eredità, alla fine degli anni Settanta, la rivista *2000 A.D.*

DAGLI SCHERMI AI FUMETTI



©Fawcett Publications/ George Pal

L'adattamento a fumetti di celebri film, con un procedimento analogo a quello della novelization, trova grande diffusione sulle pagine dei comic books a partire da *Movie Comics*, il primo albo interamente dedicato ai successi di Hollywood che in ogni numero, dall'aprile 1939, presentava cinque o sei successi dell'epoca, da "Gunga Din" a "Ombre rosse". La prima riduzione di un film di fantascienza è **Destination Moon**, un classico di George Pal noto in Italia come "Uomini sulla luna", apparsa nell'agosto 1950 sul primo numero di *Strange Adventures*, un comic book pubblicato dalla National, la futura DC Comics.
L'anno seguente è **Captain Video** il primo personaggio fantascientifico a passare dalla televisione ai fumetti.
Protagonista di una popolare serie di telefilm, l'eroe dei Video Rangers, un singolare gruppo di sentinelle del futuro, viene proposto in un comic book disegnato prima da George Evans, poi da Al Williamson.
Il debuttante Ray Bailey, dal tratto simile



a quello di Milton Caniff, realizza invece **Space Cadet**, una serie per i quotidiani tratta dai telefilm ispirati al romanzo scritto da Robert A. Heinlein nel 1948.
E' in Gran Bretagna che negli anni Sessanta esplode il boom della fantascienza a fumetti d'origine televisiva.
Sono i pupazzi creati da Gerry Anderson - per fortunate serie quali **Supercar**, **Steve Zodiac and Fireball XL5**, **Stingray** e **Thunderbirds** - a fare la parte del leone sulle pagine di *T.V. Comic* e *TV Century 21*, tra il 1961 e il 1968, e su quelle di *Countdown* e *TV Action* negli anni Settanta.
Doctor Who, protagonista dal 23 novembre 1963 della più lunga serie televisiva trasmessa dalla BBC, debutta con il disegno di Neville Main su *T.V. Comic* due anni dopo. Lo strampalato "Signore del tempo" che si batte contro i terribili robot Daleks, è certamente il personaggio più popolare di questo genere di pubblicazioni in Gran Bretagna.
Le sue avventure, che durano tutt'oggi, hanno avuto, nel 1979, una notevole versione in bianco e nero firmata da Dave Gibbons, *Doctor Who Weekly*, pubblicata dalla Marvel anche negli Stati Uniti.
Il primo episodio di **Star Trek**, messo in onda l'8 settembre 1966 dalla NBC, ha dato il via al più fortunato serial fantascientifico della storia della televisione, che ha ispirato numerose serie a fumetti. Le avventure del comandante **Kirk**, del **dottor Spock** e dell'"Enterprise" sono trasposte in una serie di comic books dalla Gold Key dal 1967 al 1979, anno in cui esce il lungometraggio diretto da Robert Wise e di cui la Marvel, l'anno successivo, propone l'adattamento in tre albi, scritti da Marv Wolfman e disegnati da Dave Cockrum e Klaus Janson.



Il dottor Who e i Daleks nella versione di Mick Anglo sulle pagine del primo numero di TV Action. (©January City)



... versione ... Star Trek. (©Gold Key)

Seguono altri quindici albi di buona fattura, l'ultimo dei quali nel 1982.
Due anni dopo la DC, che ha rilevato i diritti di Star Trek, lancia una propria serie su soggetti originali con testi di Mike W. Barr e disegni, per la maggior parte, di Tom Sutton.
Alla fine degli anni Sessanta la fantascienza torna a imporsi sul grande schermo grazie a kolossal quali "Il pianeta delle scimmie", "Zardoz" e "2001 Odissea nello spazio" e da questo momento, è la televisione a prendere spunto dai lungometraggi per le proprie serie.
Nei fumetti, ciò favorisce gli adattamenti e le serializzazioni, come nel caso della notevole versione di **2001 Odissea nello spazio** realizzata da Jack Kirby in un albo di grande formato per la Marvel nel 1976. La saga postatomica nata con **Il pianeta delle scimmie** ha avuto tre versioni: la riduzione a colori del secondo film, firmata dall'italiano Alberto Giolitti in un albo della Gold Key nel 1970; una serie di comic books della Marvel, iniziata da Mike Ploog nel 1974; e, infine, **Adventures on the Planet of the Apes**, un'altra serie Marvel apparsa dall'ottobre 1975 in cui George Tuska, su testi di Doug Moench, firma nei primi sei capitoli un'efficace rivisitazione del primo film. Dopo **La fuga di Logan**, è la saga di **Guerre stellari** a imporsi in questo genere di produzione, a partire dal 1977 con una serie di comic books pubblicati dalla Marvel, e con una versione in strisce e tavole distribuita dal 1979 su ben 600 quotidiani statunitensi.
Nella realizzazione della versione in albo si sono succedute, rispettivamente per i testi e i disegni, le coppie Roy Thomas e Howard Chaykin, Archie Goodwin e Carmine Infantino, David Michelinie e Walt Simonson, per la versione sui quotidiani, Steve Gerber e Russ Manning, Archie Goodwin e Alfred Alcala, rimpiazzato più tardi da Al Williamson. Autori di tutto rispetto, quindi, per una produzione di buon livello soprattutto nella versione a striscia.
Negli anni Ottanta, dominati dalla produzione di Steven Spielberg, si può dire che ogni film di successo ha avuto il suo "official comics adaptation": da **Il buco nero**, prodotto dalla Disney, a **Incontri ravvicinati del terzo tipo**, da **Atmosfera Zero**, realizzato da Jim Steranko, a **Bladerunner**, proposto in formato comic book dalla Marvel in un adattamento di Archie Goodwin con i disegni di Al Williamson e Carlos Garzon.

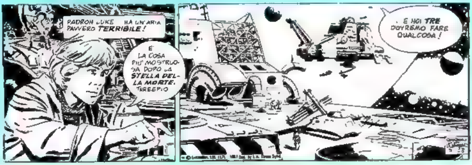


Bladerunner. (©Marvel Comics Group)

Il pianeta delle scimmie. (©Marvel Comics Group)

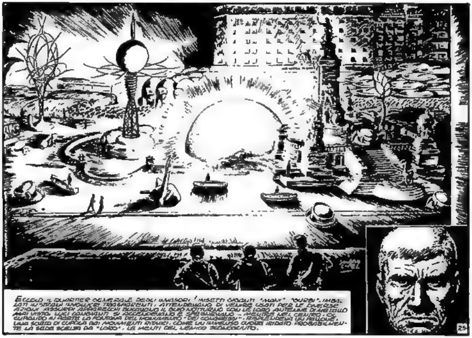


La versione per i quotidiani di Guerre stellari di Archie Goodwin e Al Williamson. (©Marvel Comics Group)



IL FUMETTO ISPANO-AMERICANO
LA LUNGA INVASIONE

Se il fumetto inglese percorre le strade di una fantascienza prevalentemente di tipo tecnologico, assai vicina ai temi e ai modelli tracciati dalla controparte letteraria del periodo, gli autori ispano-americani preferiscono invece, a parte alcuni esempi minori, costruire e innovare originalmente il genere proponendo storie di grande fascino in cui metafore sociali, fantascienza avventurosa ed esotismo fantastico si mescolano in un riuscito e avvincente mix narrativo.
E' nel 1957 che si inaugura ufficialmente la grande avventura del fumetto di fantascienza ispano-americano. Sulle pagine della prestigiosa "Hora Cero", rivista mensile argentina di fumetti, nasce infatti una delle serie più famose, **L'Eternauta** (**El Eternauta**), firmata dal disegnatore uruguayano Solano López e dallo sceneggiatore argentino Héctor German Oesterheld. La storia prende l'avvio, in una sorta di commistione spazio- temporale, dai ricordi di **Juan Salvo** - l'Eternauta del titolo appunto - che è stato testimone di una spietata invasione aliena. Il suo ascoltatore è un soggettista di fumetti, che si trasforma nello sgomento narratore.



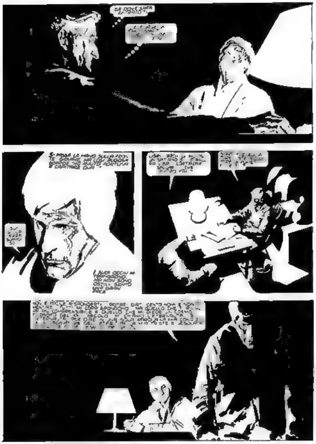
Il quartier generale degli invasori alieni lanciati alla conquista della Terra contro i quali si batte l'Eternauta creato dallo sceneggiatore Héctor G. Oesterheld e dal disegnatore Francisco Solano López (©Ediciones Record)



La prima tavola della saga de l'Eternauta, pubblicata nel 1957 nel classico formato orizzontale della rivista argentina Hora Cero (© Ediciones Record)

Freddo e serrato, il fumetto ha un ritmo quasi cinematografico. Tutto inizia a Buenos Aires, è una serata tranquilla, un gruppo di amici gioca a poker quando improvvisamente inizia a nevicare, una nevicata affascinante e mortale che uccide tutti coloro che si trovano all'aperto o escono per vedere l'evento.
All'incredulità segue il panico: nella casa di Juan, oltre alla moglie **Elena** e alla piccola **Martina**, si trovano il robusto **Favalli**, un sanguigno e impetuoso professore di fisica, l'anziano pensionato **Polsky**, e **Luca Herbert**, un impiegato di banca con l'hobby dell'elettronica. Sullo sfondo di questa situazione apocalittica emergono l'ansia, l'orrore, il dramma dell'essere divisi dal resto del mondo, e infatti Polsky, in pena per i suoi cari, tenterà una fatale sortita.

Juan e i suoi amici iniziano una disperata lotta per la sopravvivenza e, dopo aver ingegnosamente preparato alcune tute impermeabili, si avventurano in strada per scoprire che i pochi sopravvissuti sono pronti a qualsiasi efferatezza pur di impadronirsi di qualche medicinale, di una scatoletta di cibo o di una tuta come la loro. Sarà nel corso di una di queste esplorazioni che Juan salverà il giovane **Pablo**, nuovo membro della piccola comunità. La nevicata è stata, in realtà, la prima mossa di una potenza extraterrestre, che ben presto mette in campo uno spiegamento armato contro cui nulla sembrano potere le esigue forze terrestri rimaste.
Con coraggio e determinazione Juan tesse le trame della resistenza contro l'invasore ottenendo, come accade nell'epica e spettacolare battaglia nello stadio del River Plate, importanti successi. In un crescendo di suspense e di tensione, gli invasori cercano inutilmente di catturare il gruppo di amici che, durante una serie di drammatiche quanto avvincenti peripezie, acquisiscono nuove informazioni sugli invasori. Come in una mostruosa scatola cinese le varie forze aliene, dai telepatici Mani ai giganteschi e terribili Gurbi, sono a loro volta controllate da più crudeli e distaccati padroni lontani, i misteriosi "loro" che, come



Alberto Breccia è il disegnatore di una suggestiva e personalissima versione dell'Eternauta pubblicata in Italia su Linus. (© Breccia/ Quipos)



Una tavola del secondo ciclo delle avventure dell'Eternauta, pubblicata in Italia negli anni Ottanta sulle pagine della rivista a lui intitolata. (© Ediciones Record)

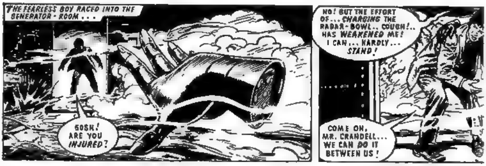
racconta un Mani morente, "sono l'incarnazione dell'odio cosmico... vogliono per sé l'intero universo obbligandoci a combattere fra di noi!". Implacabili e spietati burattinai, questi distaccati e lontani "padroni" sono pronti a sottomettere altre forme di vita tramite l'inserimento nel loro organismo della ghiandola della paura. Fumetto psicologico d'alta scuola, ricco di sfumature e dettagli che impongono un'attenta rilettura, **L'Eternauta,** dietro l'avvincente e affascinante visione fantascientifica di Solano López e Héctor G.Oesterheld, adombra una lucida e amara condanna dei metodi impiegati dai molti regimi dittatoriali sudamericani per paralizzare la vita civile e democratica di quegli anni.
Più tardi, negli anni Settanta inoltrati, il grande disegnatore Alberto Breccia, sempre sugli stessi testi di Héctor G. Oesterheld, ha realizzato, con il suo stile personalissimo e originale, una nuova versione di El Eternauta, una specie di riassunto-rivisitazione della storia che tuttavia, non avendo incontrato il gradimento dei lettori, è stata ben presto sospesa con tanto di scuse da parte del direttore del giornale.



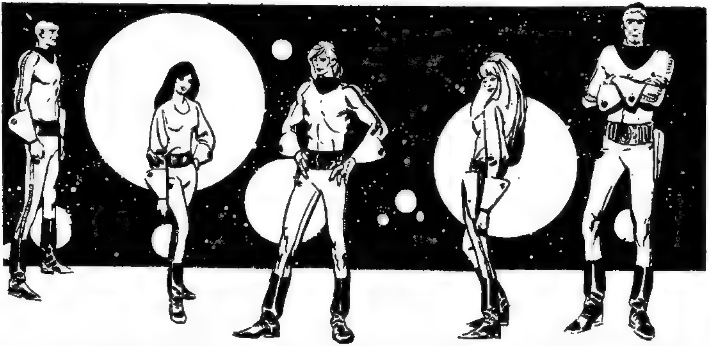
Disegnate da Jesus Blasco su testi di Tom Tully, le storie dell'Artiglio d'Acciaio sono apparse sul settimanale inglese Valiant. (© Fleetway)

EROI PER TUTTE LE STAGIONI

E' del 7 agosto 1962 l'uscita in Spagna di un fumetto avventuroso dalle forti connotazioni fantascientifiche intitolato **Steel Claw**, tradotto in italiano **Artiglio d'Acciaio**. Disegnate da Jesus Blasco e scritte dallo sceneggiatore inglese Tom Tully, le storie di questo detective e giustiziere, in grado di rendersi invisibile e dotato di un arto bionico che gli permette di compiere imprese eccezionali, sono apparse per la prima volta sulle pagine del giornalino inglese *Valiant*. Fantascientifica nel senso vero e proprio del termine è invece la saga creata nel 1967 dallo sceneggiatore e disegnatore Esteban Maroto, intitolata **Cinco por Infinito**. In un futuro lontano cinque persone si uniscono in gruppo per sostenere gli scopi di giustizia e pace universale perseguiti da **Infinito**, misteriosa creatura extraterrestre, unica sopravvissuta di una progredita razza ormai completamente



L'arto bionico dell'Artiglio d'Acciaio si tende a chiedere aiuto in un'avventura che vede l'intrepido giustiziere quasi soccombere ai nemici (©Fleetway)



Orion, la bruna Aline, Sirio, la bionda Hidra e Altar sono gli intrepidi protagonisti di Cinco por Infinito. (©Seleciones Ilustradas)

estinta. Ciascun membro del gruppo - che si fa garante della pace e della giustizia universale - possiede alcuni straordinari poteri, generalmente essenziali al buon superamento degli ostacoli che incontra e sono: i poteri mentali della dottoressa **Aline**, la straordinaria velocità e agilità di **Sirio**, la robustezza e la forza fuori del normale di **Orion**, l'intelligenza acutissima del saggio **Altar** e l'ottima empatia organizzativa di cui è dotata la bellissima **Hidra**, ultima arrivata in ordine di tempo a far parte del quintetto. Iniziata in bianco e nero da un team di artisti autochiamatosi Grupo de la Floresta, questa bella serie avventurosa è stata successivamente proseguita a colori, fino al 1969, dal solo Maroto, uno dei membri del gruppo, che di fatto ne ha caratterizzato lo stile e le scelte narrative più importanti. Esteban Maroto, dopo la conclusione di questa saga, ha spostato il suo campo d'azione realizzando alcune pregevoli novelization e serie di genere fantasy e horror, a cui ha saputo infondere un fascino particolare con il suo stile ricco, elegante e un po' onirico.



Copertina del primo numero della serie Delta 99 disegnata da Carlos Gimenez nel 1968 (©Seleciones Jlustradas)

Biondo, alto e aitante **Delta 99** è la riuscita creazione di Jesus Flores Thies e Carlos Gimenez. Un personaggio che, apparso per la prima volta nel 1968, è diventato popolarissimo in Spagna non solo presso il pubblico dei giovanissimi. Le sue storie, ambientate in un improbabile e simbolico futuro 1999, spaziano dalla space-opera al divertito fantaumorismo. Delta 99 infatti è un freddo ma sensuale agente extraterrestre inviato come messaggero di pace sul nostro pianeta con il compito di assicurare la giustizia in questo angolo di universo. Le sue eroiche missioni si alternano però a piacevoli momenti di relax sentimentale con affascinanti donne robot, intraprendenti ballerine spaziali, pericolose e volitive avventuriere. Il successo della serie, in realtà, è merito del disegno curato e ricco di colore di Carlos Gimenez che, proprio grazie a questo fumetto, raggiungerà fama e notorietà internazionali. Successivamente le storie di Delta 99, terminate definitivamente nel 1968, passeranno nelle mani altrettanto abili, ma meno fantasiose, di Adolfo Usero e Manuel Ferrer ai quali si affiancano, per la stesura dei testi, Joseph Toutain e Victor Mora



Una delle prime tavole di Cinco por Infinito, una serie alla quale hanno dato il loro contributo numerosi autori tra cui Esteban Maroto (© Seleciones Jlustradas)



Anche se rivolte ai lettori più giovani, le avventure di Dani Futuro sono ricche di suspense (©Editions du Lombard)



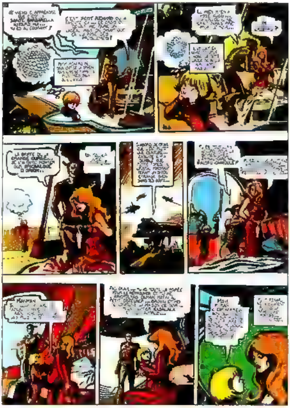
Copertina della rivista spagnola Gaceta Junior sulla quale ha debuttato Dani Futuro, un ragazzino del nostro tempo che dopo un incidente aereo torna ad aprire gli occhi nel futuro. (©Editions du Lombard)

Proprio quest'ultimo insieme a Gimenez firmerà alla fine degli anni Sessanta, sulle pagine della *Gaceta Junior*, la nascita di un nuovo personaggio, **Dani Futuro**. Pubblicato in Italia per la prima volta sulle pagine de *Il Corriere dei Piccoli*, Dani è un simpatico e curioso ragazzino, figlio di un eminente scienziato, che giunge mediante ibernazione involontaria nel mondo del futuro. L'aereo a bordo del quale si trova cade infatti al Polo Nord e la banchisa trattiene il suo giovane corpo in stato di morte apparente per oltre duecento anni. Tornato alla vita cosciente nel ventiduesimo secolo, fa amicizia con una ragazza, **Iris**, trova una nuova casa, nuovi amici - quali **Dosian** e il serio robot **Jorge** - ma soprattutto affronta una serie di avvincenti avventure in ogni angolo del cosmo. Esempio di splendida e spumeggiante fantascienza per ragazzi, le avventure di Dani disegnano infatti un ricchissimo panorama galattico. A metà tra il divertito e il didattico, gli autori possono così mostrare società connotate da ottuse tirannidi e illustrare le conseguenze di cupe e decadenti utopie negative.
Il fumetto fantastico e fantascientifico latino-americano conquisterà, negli anni Settanta, sempre più spazio. Su *Métal Hurlant* e altre testate si esprimeranno al meglio gli argentini Juan Giménez, Ivan Zanotto, Horacio Altuna, Francisco Solano López e gli spagnoli Fernando Fernandez, Pepe Moreno e Joseph M. Bea.

ARRIVANO LE FANTAEROINE

Gli anni Sessanta segnano un profondo mutamento all'interno del genere fantascientifico. "L'immaginazione al potere", lo slogan della rivolta studentesca, ben sintetizza il bisogno di cambiamento espresso a tutti i livelli della vita sociale. Tra i vari simboli ed emblemi di questo grande fermento politico e culturale emerge singolarmente anche un personaggio del mondo dei fumetti: **Barbarella**. Creata nel 1962 dal disegnatore e sceneggiatore francese Jean-Claude Forest, l'eroina spaziale - più tardi interpretata sullo schermo da Jane Fonda - anticipa e concretizza le rivendicazioni femminili delle nuove generazioni. Nel crearla, confessa l'autore, "mi sono ispirato a una ragazza ideale che doveva essere un po' selvaggia, e quindi barbara, ma nello stesso tempo gentile e affascinante, da cui il diminutivo...". Barbarella appare per la prima volta sulle pagine della rivista





Libero, disinibita e anticonformista, Barbarella è protagonista di avventure spaziali ricche di ironia e di erotismo. Una nuova versione di Barbarella appare nel 1980 sulle pagine de L'Echo des Savanes. I testi sono di Forest mentre i disegni sono realizzati da Daniel Billon. (©Jean-Claude Forest)

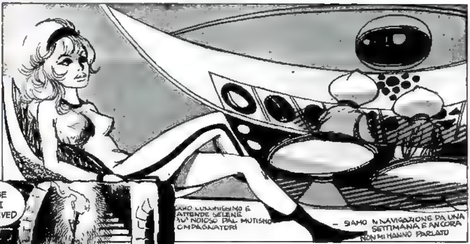
francese *V Magazine* nella primavera del 1962, ed è un sorta di fulmine a ciel sereno nell'ambito del fumetto fantascientifico, che provoca, nel corso degli anni successivi, un'infinita serie di variazioni sul tema. La sua immagine fresca e spumeggiante di eroina a tutto tondo, di donna libera e disinibita che si muove nello spazio in abiti succinti e provocanti risolvendo problemi e situazioni d'ogni tipo, concedendosi amorosi interludi con prestanti robot, affascinanti angeli ciechi o disinibite partner del suo stesso sesso, provocò le ire censorie dei benpensanti e delle autorità. L'alzata di scudi dei conservatori non impedì il successo del personaggio e il successivo dilagare di una moda culturale ad esso collegata. Barbarella è di fatto una coraggiosa e intelligente donna del futuro che si trova, a volte suo malgrado, impegnata in una serie di azioni degne dello stesso James Bond, il celebre Agente 007 a cui è stata più di una volta paragonata. Vista attraverso il filtro del tempo, la sua carica di erotismo ingenuo e naïf può solo far sorridere, ma è pur vero che proprio all'eroina di Forest si deve la nascita del cosiddetto fumetto fantaerotico.

In realtà figure femminili di spicco nell'ambito del fumetto fantascientifico si trovano anche in precedenza e sono la già citata **Connie** di Frank Godwin, la seducente e intrepida **Gale Allen** di Douglas McKee,nata nel 1940 sulle pagine del numero 4 dell'albo *Planet Comics*, o la bella **Marcia Reynolds**, protagonista nel 1946 del fumetto di John Douglas **Futura**: una donna del ventunesimo secolo che,



Copertina del primo numero di Alika, eroina spaziale con licenza d'amare. (© Cofedit)

rapita da un'entità aliena, viene portata sul lontano pianeta di Cymradia dove il folle scienziato **Mentor** vuole compiere su di lei un esperimento di transfert mentale vitale per la sopravvivenza della sua razza ormai in via di estinzione.
In realtà queste eroine agiscono all'interno di un modello narrativo che si ripete invariabilmente in ogni serie e ne sclerotizza il carattere: esse sono sempre fanciulle indifese, in abiti succinti che, ghermite da un mostro o dal malvagio di turno, riescono a liberarsi solo dopo estenuanti peripezie, esibendo, in competizione con la controparte maschile, determinazione e abilità squisitamente virili.
L'avvento di un personaggio come **Barbarella** ridicolizza lo stereotipo dell'eroina procace ma passiva rispetto agli schemi comportamentali maschili per porre invece l'accento su qualità più autenticamente muliebri - intuizione, ironia, seduzione attiva - e, più in generale, sull'autonomia dell'universo femminile.





Con Phoebe Zeit Geist l'horror fantascientifico acquisisce un'altra dimensione: la giovane protagonista infatti, condannata via via a supplizi sempre più atroci, muore e rinasce senza soluzione di continuità. (© Evergreen Review)

L'affascinante Selene, in attillatissimo costume spaziale e con un acconciatura in puro stile anni Sessanta, è protagonista di storie di fantascienza nelle quali fanno di tanto in tanto capolino elementi horror. (© Littera Editore)

Realizzata da Jean-Claude Forest, Bébé Cyanure è una sorta di sorella minore di Barbarella. (© Jean-Claude Forest)



La galleria di eroine intergalattiche s'arricchisce di nuove presenze. **Bébé Cyanure**, apparsa in Francia nel 1964 sempre ad opera di Forest, ricalca assai da vicino il modello di Barbarella; **Alika**, l'eroina con "licenza d'amare" ideata da Giorgio Gich, Ugo Sammarini e Paul Bennet, è protagonista dal primo luglio 1965 di storie il cui erotismo fantascientifico diviene un pretesto per graffianti giochi satirici.
Sulla stessa scia si pone anche il più naïf **Selene**, firmato sotto lo pseudonimo di Paul Savant dal nostrano Marco Rostagno, autore dei disegni insieme a Tullio Rolandi e Pietro Palma; in questo caso i testi di Corrado Farina ripropongono in chiave sexy il modello della più classica fantascienza spazial-avventurosa.
Avventure fantascientifiche a sfondo rosa sono quelle che vive nell'anno 2000 un'altra eroina di Forest, **Marie Mathématique**.
Più articolato e complesso è il mondo creato dagli americani Michael O'Donoghue e Frank Springer nel 1966 per le storie di **Phoebe-Zeit-Geist**: fantascienza e fantapolitica in uno stimolante groviglio avventuroso che vede la bella protagonista, prevalentemente svestita, morire e resuscitare continuamente.
Né si può dimenticare **Gesebel**, un'indomita e volitiva corsara dello spazio creata nel 1966 da Roberto Raviola e Luciano Secchi che nella sua lunga saga ristampata con successo anche tra la fine degli anni Ottanta e l'inizio dei Novanta - propone un'immagine vincente e dominatrice.

CON LA TESTA E CON IL CUORE

Naturalmente il modello di Barbarella non poteva non subire delle evoluzioni. Cambiamenti importanti che delineano e prefigurano, sul finire degli anni Sessanta, la nascita di nuove eroine in grado di misurarsi con gli eventi non solo eguagliando la forza e la tenacia maschili ma anche e soprattutto mantenendo intatta la propria carica di emozioni e sentimenti femminili. Personaggi come ad esempio la bella **Scarlett Dream**, disegnata con tratto elegante da Robert Gigi su testi di Claude Moliterni e pubblicata per la prima volta nel 1967, in Francia, per i tipi della Eric Losfeld editore. Eroina seducente e affascinante che si muove tra intrighi e complotti su una Terra nel futuro prossimo venturo, Scarlett Dream, al di là del suo ruolo di coraggiosa e a tratti spietata agente spaziale, resta in primo luogo una donna con i suoi amori, le sue emozioni, i suoi dolori.



Degna erede di Barbarella Scarth è un'avvenente modella del futuro, protagonista di una striscia nella quale è spesso ritratta del tutto senza veli. (© The Sun)





Disegnata da Robert Gigi su testi di Claude Moliterni, Scarlett Dream è un'intrepida agente spaziale protagonista di avventure che fondono azione e un pizzico di erotismo. (©Gigi/Moliterni)

Sulle orme di Barbarella e Scarth si muove anche Danielle, un'altra provocante e disinibita donna del futuro. (© The Sun)

Sullo stesso modello viene creata **Scarth**, apparsa nel 1969, su commissione del popolare giornale inglese *Sun*, con il brillante e preciso tratto di Luis Roca e i testi sottilmente ironici della scrittrice inglese Jo Addams. La storia prende avvio sulla Terra nel 2170 quando una bellissima giovane, investita da un veicolo e ricoverata in un modernissimo ospedale, si risveglia scoprendo di non ricordare assolutamente nulla della sua vita precedente e della sua identità. Con il nome di Scarth la donna inizierà una nuova vita, dapprima come indossatrice e modella del futuro e poi come agente del governo, alle prese con situazioni pericolose e intrighi d'ogni tipo. Giocando sui concetti espressi dalla teoria della relatività, Scarth si troverà così coinvolta in una serie di storie di fantascienza avventurosa e poliziesca a sfondo rosa che la vedono protagonista di straordinari viaggi nello spazio e nel tempo, al fianco dell'astronauta **Ian**, divenuto suo fedele compagno. Come interessante curiosità è da segnalare che questo personaggio offre anche il primo nudo integrale della storia del fumetto inglese e, più in generale, di quello di fantascienza.

Ironica e gustosa metafora sui movimenti di liberazione della donna degli anni Settanta risulta invece l'elegante serie di **Danielle**, creata nel 1973 da R. O'Neill e disegnata con gran classe da John M.Burns. Nel mondo in cui vive questa affascinante eroina del futuro, il potere è in mano alle donne mentre gli uomini, a parte il compagno di Danielle, **Zabal**, sono tutti pavidi e incapaci di ribellarsi. La



seducente bionda protagonista, fautrice di un atteggiamento più liberale e comprensivo nei confronti di questo inedito "sesso debole", si trova così alle prese con situazioni giallo-rosa che riesce a risolvere con abilità e intuizione, non tralasciando occasione per mostrare generosamente le sue forme procaci. Più volitiva risulta forse **Axa**, un'eroina creata nel 1980, in Inghilterra, da Enrique Romero e Don Avenell. Nel 2080 d.C., sullo sfondo di un pianeta Terra dove la civiltà come la conosciamo noi oggi è stata cancellata da una drammatica catastrofe - forse una guerra nucleare - e l'umanità vive un nuovo medioevo, a metà tra il barbarico e il tecnologico, si muove una donna giovane e combattiva, Axa appunto. In questo scenario apocalittico ricco di insidie e pericoli, la protagonista cerca di sopravvivere libera e indipendente incontrando sul suo cammino bellicosi e fanatici gruppi tribali, comunità scientifiche all'inseguimento di assurde utopie, dittatori folli e megalomani e pericolose bande di creature mutanti. Continuamente alle prese con uomini rozzi e e brutali, dimentichi di



In una scenario postatomico, tra fantasy e fantascienza, in cui l'umanità è ripiombata nella barbarie, si muove con forza e decisione la bella Axa. (©The Sun)

Druuna, seducente figura femminile ideata dal disegnatore italiano Paolo Eleuteri-Serpieri, è protagonista di una complessa vicenda di sapore apocalittico (©Eleuteri-Serpieri)



qualsiasi umanità, egoisticamente interessati solamente a renderla schiava o succube dei loro voleri, Axa viene spesso aiutata da occasionali amici illuminati che diventano il veicolo delle ironiche e a volte graffianti considerazioni degli autori sulle naturali inclinazioni negative dell'uomo.
Di particolare interesse risulta poi **Druuna**,creata nel 1985 dall'italiano Paolo Eleuteri-Serpieri. Un'intelligente donna del futuro che vive in un' astronave in rovina, in volo nello spazio, sull'orlo di una continua catastrofe. Nel corso delle tre lunghe storie che la vedono protagonista - create per il mercato francese e pubblicate in Italia sulla rivista *L'Eternauta* - viene così dipinto un mondo stratificato in cui vivono orribili mutanti, gruppi ribelli e una rigida società classista. Un mondo di ordinaria violenza, dove la gente è pronta a fare qualsiasi cosa pur di ottenere una dose del prezioso liquido che garantisce la stabilità genetica. Druuna, incarnazione di una femminilità incontaminata, scopre che non è data possibilità di fuga o di salvezza da quel microcosmo chiuso (che adombra la condanna della spersonalizzante società dei computer e delle macchine).In realtà l'attende un'emozionante e drammatica avventura che la vede combattere al fianco di **Lewis** - comandante della nave spaziale - contro una spietata e mostruosa entità aliena che, attaccatasi al loro microuniverso, cerca con ogni mezzo di divorare e assorbire l'astronave e il suo misero carico umano. Uscita vittoriosa dalla lotta, Druuna vede finalmente aprirsi un nuovo orizzonte.
L'accurato disegno di Eleuteri-Serpieri, uno dei più raffinati autori italiani degli anni Ottanta, sottolinea con forza ed efficacia non solo la bellezza della giovane e disinibita protagonista, ma anche la carica di drammatica tensione a cui è legato il realismo della fantascienza "adulta".

La nascita di *Métal Hurlant* nel febbraio 1975 segna una data molto importante per il fumetto di fantascienza e d'avanguardia, e coincide con la progressiva affermazione di una nuova mentalità creativa, artistica, narrativa ed editoriale promossa da una nuova generazione di riviste francesi come *Fluide Glacial* e *Circus*. La data fatidica è il 19 dicembre 1974, giorno in cui i disegnatori Philippe Druillet e Jean Giraud, più noto come Moebius, lo sceneggiatore Jean Pierre Dionnet e Bernard Farkas, responsabile amministrativo, si riuniscono sotto la sigla Les Humanoïdes Associés e pongono le fondamenta di *Métal Hurlant*. Si tratta dell'indiscussa leadership di un'avanguardia artistica che assume i contorni di un vero e proprio movimento, una novelle vague di cui la rivista è in pratica il manifesto e la voce principale. *Métal Hurlant* catalizza le tendenze più innovative e moderne del fumetto fantastico e non di scuola europea e latino-americana, riunendo sotto la propria bandiera un gruppo di autori che si esprimono attraverso una visionarietà grafica senza precedenti che non tarda a influenzare i colleghi statunitensi.

Copertina del primo numero di Métal Hurlant disegnata da Moebius. (©S.E.N.H.A.)





Ritratto di famiglia degli Umanoidi Associati, gli artefici della nouvelle vague del fumetto fantastico nata sulle pagine della rivista Métal Hurlant. (©S.E.N.H.A.)

E' la scoperta di un nuovo mondo dell'immaginazione. Nell'editoriale di presentazione dell'edizione italiana, apparsa nel marzo 1981, si parla di "immagine che diventa affresco, poster, pala d'altare, manifesto, tavola d'enciclopedia, sogno", mentre "la droga, l'alcol, la nevrosi percorrono questi disegni e danno loro un che di febbricitante, d'incantato, di pauroso". Si colgono reminiscenze delle avanguardie storiche, del surrealismo innanzi tutto, quand'anche "aggiornato" e nutrito da una sensibilità nuova che "sembra raccogliere frammenti e reperti d'una prossima fine del mondo; oggetti disparati ma tutti arroventati dalla medesima esplosione, torridi di calore stellare, contorti e splendidi di misteriose luci dai colori abbaglianti".
Métal Hurlant non è responsabile soltanto di una rivoluzione stilistica; vara anche una innovativa "politica d'autore". Si dice basta alla produzione seriale e ai lunghi racconti a puntate, favorendo storie brevi ma intense, curatissime nei testi e nei disegni, un equivalente, insomma, delle graphic novels. Per i fumetti si è aperta una nuova era : la fantasia, almeno qui, è giunta al potere e gli autori hanno la possibilità di esprimersi liberamente.

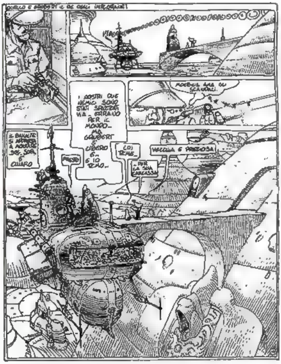


Piuttosto che come genere narrativo, la fantascienza è assunta come filtro interpretativo delle inquietudini del presente, come proiezione critica delle angosce di un mondo avviato verso il disastro ecologico e nel quale la violenza e l'intolleranza dominano ancora. In sintonia con la letteratura d'anticipazione già sensibile a questi temi, e da tempo estranea alle spensierate scorribande spaziali degli anni d'oro, questa finestra affacciata sul futuro mostra panorami sempre più inquietanti, incubi metropolitani e scenari apocalittici nei quali si muovono personaggi ben diversi rispetto agli eroi di un tempo. Si può anzi dire che non ci sono più eroi, almeno nell'accezione tradizionale del termine. Non si leggono più le avventure di un personaggio, il Flash Gordon o il Jaff Hawke di turno, bensì le storie "realizzate da" Moebius, tanto per fare un esempio, sancendo così la priorità dell'autore.
Oltre a Moebius, considerato il simbolo di *Métal Hurlant*, e a Druillet, la rivista ha prodotto altri "umanoidi associati" di tutto rispetto fra i quali vanno segnalati Philippe Caza, Enki Bilal, Paul Gillon, Alain Voss, Frank Margerin, Serge Clerc, Luc Cornillon e Denis Sire.





Copertine dei numeri 2, 3 e 4 di Métal Hurlant, disegnate da Philippe Druillet, Jean Solé e Moebius. (©S.E.N.H.A.)



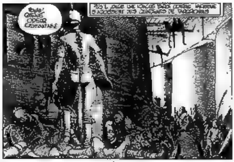


Arzach non è che uno dei tanti nomi di questo misterioso e silenzioso viaggiatore, uno dei primi personaggi fantastici realizzati da Jean Giraud con lo pseudonimo di Moebius. (©Moebius)

Moebius, abilissimo nel dipingere con ironia un universo lontano anni luce dalla fantascienza tradizionale, si avvicina allo spirito della letteratura d'anticipazione. (©Moebius)

I MILLE MONDI DI MOEBIUS

Enorme è il contributo reso da Jean Giraud al fumetto : sia per la consapevolezza artistica con cui ha saputo percorrere trasversalmente le strade parallele dei generi, sia per il dinamismo con cui è riuscito a forzare l'immagine, statica per definizione, delle strisce.
Non è un caso che, nella sua attività, sia sempre rimasto aperto un corridoio fra cinema e disegno, e che la ricchezza fantastica delle sue intuizioni visive abbia maturato la partecipazione all'ideazione delle scenografie di "Alien", la collaborazione con René Laloux per il film "Les Maîtres du Temps", l' apporto offerto alla Walt Disney per il film "Tron".
Più noto come Moebius, Giraud ha trovato nell'ambito della fantascienza un terreno fertile e ricco di sollecitazioni. Qui è maturato lo stile fluido, duttile, elegante che ha siglato l'identità dell'autore. Personaggi e occasioni narrative sono tutte riconducibili alla cifra del magico e del meraviglioso filtrati attraverso una salda e consapevole intelligenza della vicenda umana.



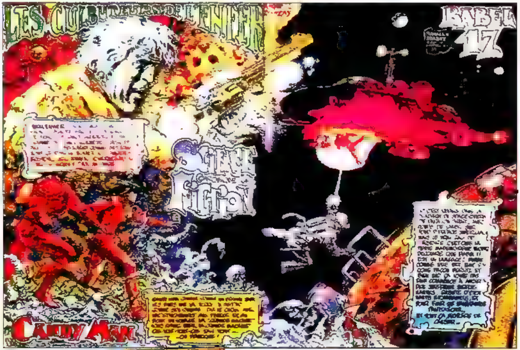
Il Maggiore Grubert, dal caratteristico copricapo coloniale, è lo sfuggente protagonista della saga del Garage Ermetico, una delle più celebri prove di Moebius (©Moebius)

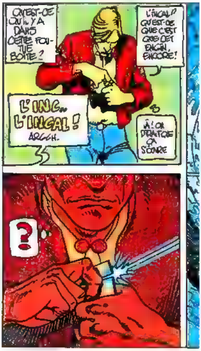
Questa tavola d'apertura di Babel 17, tratto dal romanzo di Roger Zelazny, testimonia brillantemente lo stile fantastico di Moebius (©Moebius)

E' una cifra, questa, riconoscibile nelle avventure di **Arzach**, ieratico eroe dal volto di sfinge, eternamente in volo sul dorso di un animale fantastico nei cieli di mondi impossibili e caratterizzato da un nome in continua evoluzione: Harzak, Arzak, Harzakc, Arzach. La si legge nelle avventurose saghe del compassato personaggio surreale di **Major Grubert** e del suo "Garage Ermetico", e anche laddove l'autore si limiti ad adattare un romanzo di fantascienza, come nel caso di **Babel 17**.

Nel 1980, sulle pagine di *Métal Hurlant*, Moebius dà vita a uno dei personaggi più avvincenti della fantascienza a fumetti degli anni Ottanta: lo sfortunato detective del futuro **John Difool**, protagonista della lunga saga dell'"Incal", disegnata dall'autore su testi di Alexandro Jodorowsky. Uno straordinario caleidoscopio di luci e colori fa da sfondo alla disperata ricerca di un fantascientifico Graal in grado di "illuminare" e riscattare l'intera umanità minacciata dalle oscure forze delle tenebre. La serie ha ottenuto uno straordinario successo, superando il milione di copie vendute solo sul mercato francofono.

Alla fine degli anni Ottanta, Moebius ha firmato per la Marvel una versione molto personale di **Silver Surfer**, proponendo dell'araldo galattico un'interpretazione decisamente raffinata, anche se un po' asettica, rispetto alle roboanti tavole dei comic books.





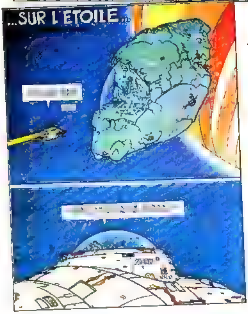


Tavola d'apertura di Sur l'etoile, esemplificativa dello stile semplice e raffinato al tempo stesso di Moebius. (©Moebius)

John Difool è il protagonista della saga dell'Incal, il più grande successo di Moebius. (©Moebius)

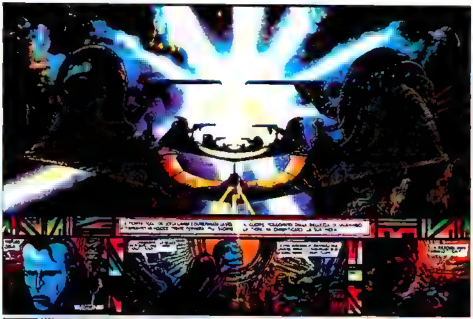
L'ERA DEGLI UMANOIDI

Già famoso nella seconda metà degli anni Sessanta per aver realizzato direttamente in volume la saga di **Lone Sloane**, Philippe Druillet è, insieme a Moebius, uno degli "umanoidi" più celebri. Il suo stile, personalissimo, trova spazio in tavole non sempre di facile lettura, nelle quali scompaiono quasi del tutto le tradizionali vignette.

Lone Sloane è un eroe folle e visionario, che agisce sullo sfondo di immani conflitti galattici, invasioni aliene, epifanie femminili, il tutto caratterizzato da un disegno a forti tinte e quasi delirante. Grande appassionato di fantascienza, Druillet ha firmato, nel corso della sua lunga carriera di illustratore, molte copertine e tavole interne di romanzi e racconti, ottenendo importanti riconoscimenti anche a livello internazionale.

Autore di tutto rispetto del gruppo degli Umanoidi Associati è Paul Gillon, un artista che nel 1964 aveva dato vita, in collaborazione con Jean-Claude Forest,

alla saga de **I Naufraghi del tempo** (**Les Naufragés du temps**), approdata nel 1977 sulle pagine di un'epica avventura stellare ricca di intrighi, incontri straordinari e continui colpi di scena.
Apparsa su *L'Echo des Savanes* nel 1985, **La Survivante** propone in una chiave nuova e originale il tema catastrofico, giostrando tutto sull'improvvisa scomparsa della razza umana dalla Terra a causa di un drammatico evento inesplicabile: unica sopravvissuta la giovane e bella **Audrey Albrespy**, classe 1981, che sullo sfondo di una Parigi desolata e distrutta deve adattarsi a vivere nell'ormai inutile e quasi paradossale società robotica e computerizzata del XXI secolo, accudita da un robot maggiordomo e tuttofare con il quale giunge ad avere una morbosa love story, simile a quella già vissuta da Barbarella vent'anni prima ma realizzata con ben maggiore spregiudicatezza.



Una tavola di grande effetto della versione fantascientifica di Salambô proposta da Philippe Druillet, il più delirante e visionario degli Umanoidi Associati. (©S.E.N.H.A.)







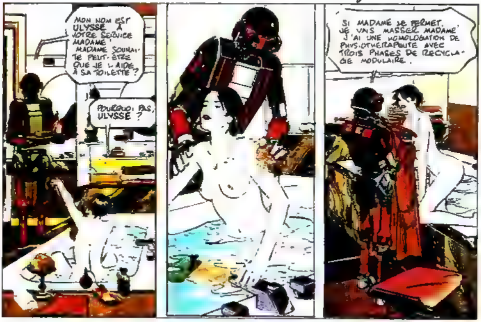
L'appassionante saga dei *Naufraghi del tempo*, iniziata nel 1964, approda nel 1977 sulle pagine di *Métal Hurlant* trovando nuovi e interessanti spunti nella fervente creatività di cui la rivista si è fatta interprete. (©S.E.N.H.A.)

Altrettanto esplicita e diretta l'opera di Philippe Cazamayou, in arte Caza, autore estremamente raffinato e abile nell'impiego dell'aerografo. Le sue brevi e folgoranti storie, apparse nel 1972 su *Pilote*, quindi su *Métal Hurlant* dal 1976, sono venate di un humour nero sottile e divertito che filtra sarcastiche allusioni alla società contemporanea. Ora drammatico, ora dissacrante, Caza imbocca decisamente la strada di un anticonformismo attivo sia nei contenuti che nelle ardite soluzioni grafiche. Memore della sua formazione in ambito pubblicitario, egli punta sul drastico effetto-sorpresa dell'immagine convinto che il messaggio del fumetto debba possedere la stessa forza d'urto di uno spot televisivo commerciale.

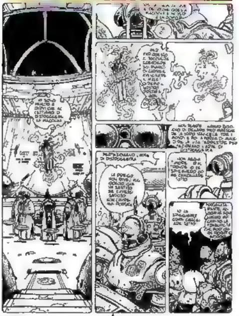
Enki Bilal, nato in Iugoslavia ma francese d'adozione, cerca una sua precisa forma espressiva che soddisfi non solo un'attenta e raffinata ricerca stilistica nel disegno ma, anche e soprattutto, nell'ambito delle storie. Determinante l'incontro con lo sceneggiatore Pierre Christin a metà degli anni Settanta: da questa fortunata unione nasceranno infatti alcune tra le più belle serie a fumetti di fantascienza del periodo come ad esempio **Le vaisseau de pierre** e **Crux Universalis**, senza dimenticare la riduzione a fumetti del romanzo "Exterminateur 17" su sceneggiatura di Jean-Pierre Dionnet, e **La fiera degli immortali**, in cui vediamo muoversi sulla Terra del futuro figure di alieni che ricordano gli antichi dèi egizi. Bilal è anche un celebre illustratore di copertine, soprattutto di romanzi di fantascienza delle collane *1000 Soleil* e *Folio* di Gallimard, *J'ai lu* e *Le Masque SF*.



Nelle sue brevi e folgoranti storie, Caza ricorre a diverse tecniche grafiche anche se la pulizia e l'efficacia del tratto restano la vera cifra del suo stile. (©Caza)



La Survivante di Paul Gillon. Unica sopravvissuta all'apocalisse nucleare, la bella Audrey vive in un mondo completamente automatizzato. (©Editions Albin Michel)



In coppia con lo sceneggiatore Jean-Pierre Dionnet, Enki Bilal traduce in fumetti il romanzo Exterminateur 17 (©S E N H A)

RICHARD CORBEN TRA NEW WAVE E UNDERGROUND

Tra i meriti di *Métal Hurlant* c'è anche quello di aver fatto conoscere ai lettori europei uno dei maggiori talenti del fumetto fantastico moderno, lo statunitense Richard Corben, la cui opera è fortemente influenzata dalle neo-avanguardie letterarie emerse negli anni Sessanta.

Dopo una breve parentesi nel campo del cinema d'animazione, Corben esordisce come autore di fumetti nel 1968, sulle pagine del numero 12 di *Voice of Comicdom*, una rivista amatoriale, con una storia intitolata "Monsters Rule". Seguono altre brevi opere nelle quali l'autore affina il proprio stile, elegante, ricco di sfumature, plastico, iperrealista e quasi tridimensionale. I soggetti delle sue prime storie oscillano tra il fantastico, l'orrore e una fantascienza ambientata in mondi surreali e tenebrosi. Abilissimo sia nel disegno in bianco e nero che nell'impiego, al pari di Moebius, delle più sofisticate tecniche del colore, Corben è riuscito a creare un vero e proprio universo all'insegna dell'ironia, dell'erotismo e del nonsense. Tali caratteristiche emergono in **Rowlf**, una storia apparsa sulle pagine della pubblicazione underground *Weirdom*, che narra del singolare rapporto tra la bellissima **Maryara**, principessa di Canisland, e il suo cane Rowlf, trasformato in un essere "quasi" umano dall'incantesimo malriuscito di un mago alquanto pasticcione.

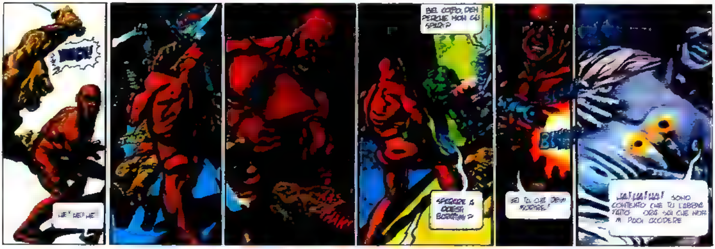
A cavallo degli anni Settanta la produzione di Corben si tinge di nero e di horror con la proposta di una serie di storie tratte per lo più dall'opera narrativa di Edgar Allan Poe.

Rowlf è il primo personaggio celebre di Richard Corben, autore formatosi nell'ambito del fumetto underground. (©Richard Corben)



Nella prima metà degli anni Settanta Corben realizza **Den**, un fumetto in cui la dimensione fantascientifica offre solo lo spunto di partenza e che s'apre subito alle suggestioni dell'orrore e ad atmosfere cupe, visionarie, segnate da violente incursioni nel sadico. Un ragazzo si trova catapultato in un' altra dimensione dove riveste il ruolo di un uomo forte e aitante.
Concupito da una pericolosa e spietata regina, Den vive una serie di incredibili peripezie, incontrando tra gli altri anche la bella **Kath**, una giovane donna finita come lui misteriosamente in quell'universo. Il successo di questa serie sarà superato solo dalla nascita nel 1976, per la Morning Star Press, di un nuovo eroico ed entusiasmante personaggio, **Bloodstar**, ispirato all'autore dalla mitologia nordica e dai suggerimenti dell'amico Gil Kane. In realtà la storia, ambientata in una desolata Terra postcatastrofe abitata da mutanti, bestie mostruose e selvagge tribù umane ritornate allo stato brado, prende liberamente spunto da un racconto incompiuto di Robert Howard, firmato dagli scrittori di fantascienza John Jakes e John Pocsik.

La prima versione di Den, uno dei molti e riusciti personaggi creati da Corben negli anni Settanta, nelle cui storie si fondono efficacemente elementi di horror con elementi di fantascienza. (©Richard Corben)



La seconda e raffinata versione di Den apparsa negli anni Ottanta. Le nuove avventure del personaggio, come le precedenti, sono state pubblicate in Italia sulle pagine della rivista Alter Alter. (©Richard Corben)





Copertina dell'edizione originale di Mondo Mutante, una serie di Richard Corben degli anni Ottanta ambientata sullo sfondo di un terrificante scenario postatomico. (©Richard Corben)



Dr. Slump e Arale Chan. (©Toriyama)

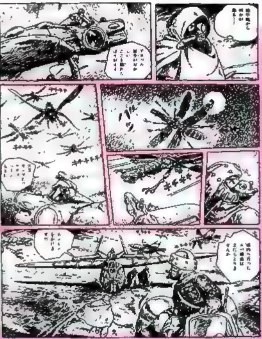
FANTASCIENZA CON GLI OCCHI A MANDORLA

Il fumetto di fantascienza in Giappone ha una lunga tradizione, dovuta al fortissimo fascino che la tecnologia ha sempre esercitato sul popolo del Sol levante.
Tentare un elenco completo delle serie finora pubblicate è impresa impossibile. Decine e decine sono i personaggi apparsi sulle pagine variopinte delle tante riviste che affollano le edicole. Possiamo invece tentarne una divisione per generi, facendo però notare come il fumetto giapponese sia (a livello di tematiche e di strutture narrative) molto più vario di quello occidentale.
Cominciamo quindi con il tema dei robot.

La macchina antropomorfa è sicuramente il genere più diffuso nei fumetti di fantascienza (sia avventurosi che umoristici). Il capostipite è senza dubbio **Tetsuwan Atom**, un personaggio creato nel 1951 da Osamu Tezuka, il Walt Disney del Giappone. **Atom** è un robot bambino costruito da uno scienziato per sostituire il figlio, tragicamente morto in un incidente d'auto. E' un fumetto ricco di fantasia e di avventura, talora addirittura ingenuo, dove le tematiche fantascientifiche (invasioni aliene, esplorazioni spaziali, pericoli della tecnologia) la fanno da padrone. Non si può non citare (sempre parlando di bambini robot) il simpaticissimo fumetto **Dr. Slump e Arale Chan** di Akira Toriyama, dove lo stesso tema di Atom (qui è una bambina ad essere un robot) viene trattato in modo grottesco ed esilarante, mettendo alla berlina i temi classici della fantascienza, attingendo ai luoghi comuni dei fumetti e alle modalità dei videogiochi. **Atom** e **Arale** hanno però una loro intelligenza, sono più vicini (anche se molto più umani) al famoso Robby del film "Il pianeta proibito" o al TreBIO di "Guerre stellari". Altre volte, invece, il robot è soltanto uno strumento, un'arma nelle mani degli uomini, come **Tetsuijn 28** o il più noto **Mazinger** (da noi **Mazinga**). Quest'ultimo tipo di robot (quello comandato a distanza o più spesso pilotato all'interno dal protagonista umano della serie) ha generato una vera e propria moda. I "robot giganti" hanno suggerito avventure di ogni genere,da quelle imperniate sul tema obsoleto dell'"invasione dallo spazio" a quelle più complesse in cui appare lo spettro della "guerra futuribile": queste ultime ispirate a classici della fantascienza come "Starship Troopers" di Robert A. Henlein.
Sul fronte della fantascienza tradizionale, dove la fanno da padroni mostri e astronavi, è doveroso segnalare le serie avventurose e spaziali di Reiji Matsumoto: **Uchu Senkan Yamato** (L'incrociatore spaziale Yamato) che racconta con toni epici i viaggi di un'astronave inviata nel cosmo in una missione di soccorso, e **Uchu Kaizoku Captain Harlock** (Capitan Harlock, pirata dello spazio) che fa per-

Uchu Senkan Yamato. (©Matsumoto)



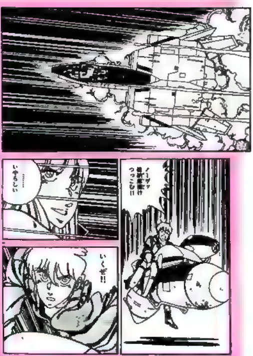


Kaze No Tani Nausicaa (©Miyazaki)

no intorno alle peripezie di un gruppo di "corsari dello spazio".
Due veri e propri "classici", dai quali sono stati tratti numerosi adattamenti a disegni animati. Ma non possiamo non citare anche **Lensman** di Mitsuro Miura, trasposizione a fumetti di una serie di romanzi, molto popolari negli anni Trenta, opera dello scrittore americano E. E. Doc Smith.
Il manga racconta le spericolate avventure dei componenti (non tutti umani) di una Pattuglia galattica . Sfiora il cattivo gusto (soprattutto nella resa grafica) **Cobra** di Buichi Terasawa, con le vicende di un avventuriero spaziale, sempre circondato da fanciulle molto poco vestite.
Le più moderne tendenze della fantascienza "realistica" si sono imposte anche nei fumetti, dando vita ad almeno due serie che hanno destato interesse in occidente per la loro straordinaria credibilità e l'accuratezza nel disegno.
Stiamo parlando di **Akira** di Katsuhiro Otomo e di **Appleseed** di Masamune Shirow.
Akira ci dà un'attendibile visione di un futuro catastrofico, in cui il mondo è segnato dai conflitti tra esseri mutanti generati dagli esperimenti scientifici condotti dall'esercito. Appleseed presenta invece una descrizione più complessa di una Terra dove dominano feroci giochi di potere.
Ma ci sono fumetti che, pur utilizzando schemi narrativi tipici della fantascienza, vanno in realtà al di là di essa.
Ne citiamo almeno tre: **Hi No Tori** (La fenice), dell'onnipresente Tezuka, nel quale è raccontata la storia del Giappone dal remotissimo passato al più lontano futuro, non senza dar modo all'autore di esplicitare la sua filosofia di vita e le sue convinzioni politiche e religiose; **Ginga Tetsudo 999** (L'espresso della galassia 999) di Reiji Matsumoto, in cui un simbolico viaggio su un treno spaziale permette a un bambino di riconquistare l'umanità perduta dai suoi simili sulla Terra; **Uru Sei Yatsura** di Rumiko Takehashi, dove il racconto di un giovane studente costretto a sposare una ragazza aliena per evitare un'invasione del nostro pianeta si rivela pretesto per una feroce satira della società giapponese. Insomma, fumetti spesso più "maturi" rispetto a quelli che conosciamo in occidente, dove il futuro non sempre è stato occasione di riflessione sul presente.

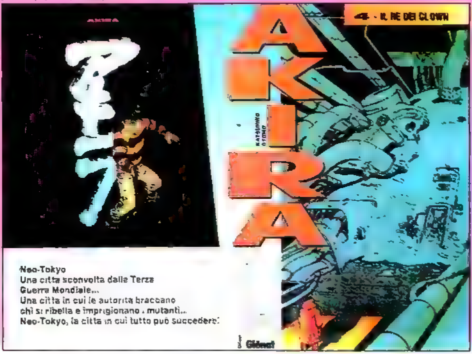
Lensman. (©Miura)





Grey (©Tasami)

Akira. (©Mash-Room)



Il grande successo di *Métal Hurlant* favorisce la nascita di numerose riviste specializzate in fantascienza, a partire da *1984*, pubblicata dall'aprile 1978 da Jim Warren negli Stati Uniti e contemporaneamente in Spagna dall'editore Josep Toutain. La rivista, dedicata ai "misteri di ieri, oggi e domani che l'uomo ha cercato a lungo di ignorare", era già stata progettata nel 1975 con il titolo *Tomorrow*, ma la crisi editoriale di quel periodo ne aveva ritardata la pubblicazione. L'edizione italiana raggiunge il fatidico anno orwelliano e per spostarne in avanti il valore avveniristico ne rettifica il titolo in *2984* e ospita, insieme ad autori celebri quali Corben, Jones, Azpiri, Gonzalez, Bermejo, Macedo, Maroto e Segura, giovani italiani come Cossu, Montorio, Jannuzzi, Gaudenzi, Telloli e Liberatore.
Nel frattempo *Métal Hurlant* viene fatta conoscere al pubblico statunitense dalla



Sulle pagine di Epic, presentata dalla Marvel come rivista di "adult fantasy", si sono segnalati gli autori più innovativi e interessanti del fumetto statunitense dei primi anni Ottanta. Il disegno in copertina di questo numero dell'estate 1981 è di Neal Adams. (©Marvel Comics Group)



Generation Zero di Pepe Moreno, apparsa su Epic, è una classica saga dopobomba, come ben sottolinea la ricorrente immagine di una malridotta e simbolica Statua della Libertà (©Moreno)

Metamorphosis Odissey di Jim Starlin, una saga spaziale pubblicata sulle pagine di Epic di grande raffinatezza grafica (©J. P. Starlin)



21st Century Communications, editrice della popolare rivista satirica *National Lampoon*, che ne trasforma il titolo in *Heavy Metal*. Jean-Pierre Dionnet aveva già proposto la rivista alla Marvel che aveva però rinunciato a pubblicarla ritenendo che i lettori americani non fossero ancora pronti ad accogliere un prodotto così avanzato. Stan Lee, che da tempo sognava di uscire con una rivista di qualità, non lasciò cadere il progetto. Dopo una laboriosa ricerca sul formato e il titolo - è *Odissey* quello più a lungo preso in considerazione - nella primavera 1980 vede la luce *Epic* che, "all'insegna di un matrimonio a lungo atteso tra l'arte dell'illustrazione e l'avanguardia della narrativa fantastica", non tarda a proporsi come il principale laboratorio degli autori statunitensi più sensibili.
Si tratta di una nuova generazione di talenti, segnalatisi anche su *Heavy Metal*, *Star*Reach* e *Eclipse*: Bernie Wrightson, Gray Morrow, Michael Kaluta, Paul Kirchner, Barry Windsor-Smith, Paul Gulacy, Tim Conrad, John Bolton, Steve Englehart, Michael Saenz, Rick Veitch, Pepe Moreno, P. Craig Russell, Jim Starlin e Howard Chaykin. La loro produzione è soprattutto di graphic novels, ma non mancano le saghe di vaste proporzioni come **Metamorphosis Odissey** di Starlin, incentrata sul personaggio di **Dreadstar**, **Generation Zero** di Moreno o **Abraxas and the Earthman** di Veitch.
Particolarmente significativa è l'opera di Howard Chaykin, disegnatore per *Heavy Metal* di graphic novels tratte da celebri romanzi di fantascienza come "Empire" di Samuel Delany nel 1978 e "The Stars My Destination" di Alfred Bester l'anno successivo, o basate su testi di specialisti come Michael Moorcock nel caso di "The Sword of Heaven, The Flowers of Hell" del 1980. Il suo stile è certo più tradizionale rispetto a quello di altri autori, ma sono notevoli l'originale montaggio delle inquadrature e il gusto per la rivisitazione della space opera che si avvertono nelle avventure di **Cody Starbuck**, un avventuriero spaziale nato sulle pagine della

rivista amatoriale *Star*Reach* nel 1974. Il suo personaggio più celebre è tuttavia il protagonista di **American Flagg!**, un comic book pubblicato dal 1983 dalla First Comics, una casa editrice indipendente.
Lo scenario è quello dell'America del XXI secolo, uscita sconvolta dal disastro del 1996 e ormai completamente soffocata dalla Plex-USA, un'organizzazione che cerca di dominare violenze e corruzioni con l'ausilio di un ossessivo sistema di controllo televisivo e dei Plexus Rangers, un brutale corpo di polizia. Proveniente da una delle colonie di Marte, **Reuben Mikhail Flagg** arriva nella Chicago del 2031 - ribattezzata Plexmall 7 - per fare da assistente al capo dei rangers della città. Ex cantante pop e star televisiva nel ruolo dell'agente Mark Thurst, Flagg si ritrova a fare il vigilante controvoglia. Il personaggio ha i tratti dell' antieroe cinico e disilluso calato in un caotico futuro che Chaykin, pur senza rinunciare al filtro dell'ironia, dipinge con crudezza e ricorrendo a un linguaggio molto realistico.



Tra i maggiori talenti emersi negli anni Ottanta, Howard Chaykin è l'autore di American Flagg!, una innovativa serie pubblicata con successo dalla First Comics. (©First Comics)



La copertina di questa antologia di 2000 A.D testimonia lo spirito della rivista britannica, responsabile di una produzione fantascientifica a forti tinte (©JPC Magazines)



Strontium Dog è un superpoliziotto mutante a caccia di criminali in un futuro d'inaudita violenza, apparso sulle pagine di 2000 A.D. (©Eagle Comics)

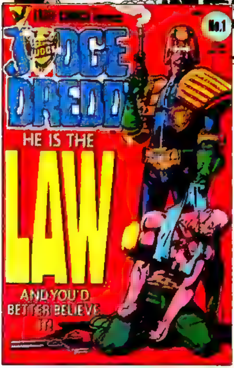
IL DUEMILA E OLTRE, DOPO IL DISASTRO

La fantascienza più hard boiled di questi anni, legata a tipiche tematiche da dopobomba, è certamente appannaggio di *2000 A.D.*, una rivista specializzata apparsa in Gran Bretagna nel 1977.
Anche se stampata su carta di qualità scadente, *2000 A.D.* si segnala per l'eccellente qualità delle storie, autoconclusive o di pochi episodi, realizzate da un pool di notevoli sceneggiatori e disegnatori come Brian Bolland, Carlos Ezquerra, Eric Bradbury, Colin Wilson, Steve Dillon, Mike McMahon, Ron Smith, Kevin O'Neill, Alan Davis. Alan Moore e Dave Gibbons sono diventati in seguito famosissimi come autori di **Watchmen**.
Tra i principali personaggi pubblicati dalla rivista spiccano **Dan Dare**, il vecchio eroe di *Eagle* proposto per qualche tempo in una versione molto più dura; **Strontium Dog**, un superpoliziotto mutante a caccia di criminali in un futuro d'inaudita violenza; **Rogue Trooper**, l'ultimo superstite di un battaglione di fanteria dello spazio creato in laboratorio grazie all'ingegneria genetica; e gli **Harlem Heroes**, campioni di aeroball, lo sport del 2050, un misto di football, boxe, kung-fu e pallacanestro. L'eroe per eccellenza di *2000 A.D.* è però **Judge Dredd**, il personaggio "cult" degli anni Ottanta, soprattutto nella bellissima versione disegnata da Brian Bolland.
Megacity One è l'incubo metropolitano del XXII secolo: 400 milioni di abitanti terrorizzati da bande di criminali senza scrupoli, punk cosmici, mutanti e androidi

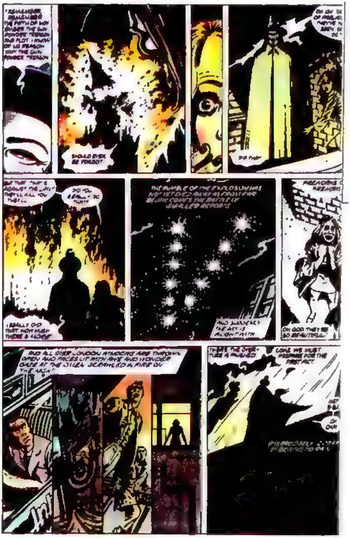
contro i quali si batte l'esercito dei Giudici, superpoliziotti con licenza di uccidere di cui **Dredd** è il campione, quintessenza di tutti i Rambo e i giustizieri della notte delle peggiori fantasie possibili. La straordinaria violenza delle storie è comunque spesso temperata da una apprezzabile dose di ironia, anche se il taglio dominante rimane quello "forte". Memorabile, in tal senso, la serie di racconti in cui compare il **Giudice Morte**, una terrificante creatura proveniente da un'altra dimensione dove ogni forma di vita è stata cancellata e giunta a Megacity per applicare "la legge della morte".
A conferma di questo periodo di felice creatività per la fantascienza britannica, va infine segnalato **V for Vendetta**, un racconto scritto da Alan Moore e disegnato da Alan Lloyd, apparso nel 1982 sulle pagine di *Warrior* e portato a termine sei anni dopo in una miniserie pubblicata dalla DC.

Judge Dredd è il beniamino dei lettori di 2000 A.D. La versione di Brian Bolland mette bene in evidenza la componente più forte della serie, soprattutto nelle storie in cui compare la terrificante figura del Giudice Morte (© IPC Magazines)





Il primo numero di Judge Dredd nella versione comic book della Eagle, pubblicata nel novembre 1983 e disegnata con straordinaria maestria da Brian Bolland. (©Eagle Comics)



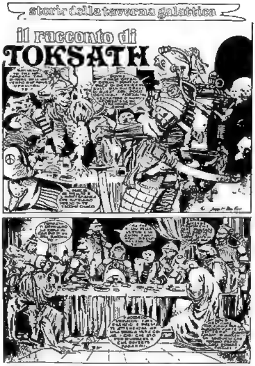
Il fantomatico vendicatore mascherato di V for Vendetta si batte contro una dittatura fascista che non ha nulla da invidiare al dispotico regime dipinto da George Orwell in 1984 (©DC Comics)

E' la storia di un vendicatore fantasma che agisce con il volto coperto da una maschera dal sorriso enigmatico che incarna un eroe d'altri tempi: quel Guy Fawkes che nel 1605 tentò di far saltare in aria re Giacomo I con l'intero parlamento. La nuova tirannia è in mano ai fascisti, saliti al potere in Inghilterra negli ultimi anni del secolo dopo una guerra nucleare tra americani e russi. Il regime totalitario che hanno instaurato ricorda la società futura ipotizzata da Orwell in "1984": segregazione razziale, libri messi all'indice, censura e controlli ossessivi applicati con l'aiuto dei mass media. Il fumetto si lascia leggere anche in chiave di denuncia della politica conservatrice del primo ministro Margaret Thatcher.

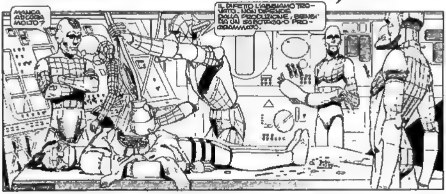
Nella primavera 1982, in Italia, vedono la luce simultaneamente *L'Eternauta* e **Martin Mystère**, rispettivamente una rivista e un personaggio destinati a occupare uno spazio molto importante nel panorama del fumetto fantastico.
Pensata già nel 1980, quando era uscita con un numero zero, *L'Eternauta* si impegna a presentare "i fumetti più belli del mondo", raccogliendo la gloriosa eredità di una rivista come *L'Avventuroso* che, quasi quarant'anni prima, si era votata al fumetto d'avventura. Intitolata al viaggiatore del tempo creato da Héctor G. Oesterheld e Francisco Solano López - di cui propone il terzo ciclo di avventure a partire dal primo numero - la rivista non tarda a conquistare gli appassionati di fantasy e fantascienza con il meglio della produzione francese, spagnola e latino-americana. Tra le serie più interessanti si devono ricordare almeno **New York anno zero**, disegnata da Juan Zanotto su testi di Ricardo Barreiro, **La stella nera**, scritta ancora da Barreiro e realizzata da Juan Gimenez - uno degli artisti prediletti dalla rivista, autore di **Quarto Potere** e dei brevi, folgoranti racconti "ai confini della realtà" di **Paradosso temporale** - ; e ancora **Zora** e **Lucky Starr** di Fernando Fernandez, le spiritose **Storie della taverna galattica** di Josep M. Bea, **Terra!** di Paul Gillon, **Leo Roa** di Juan Gimenez e **Alice e gli Argonauti**, scritta da Patrick Cothias e disegnata da Alfonso Font, rivisitazione in chiave fantascientifica di un "classico" della mitologia, ambientata in una surreale Francia dopobomba.



Copertina disegnata da Juan Zanotto per il numero zero dell'Eternauta apparso nel 1980, due anni prima dell'uscita ufficiale della rivista, punto di riferimento fondamentale in Italia per il fumetto fantastico e di fantascienza. (©Comic Art/Ediciones Record)



Le storie della taverna galattica di Josep M. Bea sono una serie di racconti venati di sottile humour e ironia, proposti come autentiche tranches de vie di astronauti, vagabondi spaziali, robot e alieni d'ogni tipo. (©Josep M. Bea/Font)



L'impero dei robot di Goetze, uno dei rari esempi di fantascienza tedesca proposta in Italia sulle pagine de L'Eternauta. (©Goetze)

Non sono dimenticati, comunque, gli autori statunitensi: dal veterano Richard Corben, con le sue interessanti trasposizioni dei racconti di Harlan Ellison come **Vic & Blood**, al giovane Schultz, autore delle "Cronache dell'era xenozoica" di cui è protagonista **Jack Cadillac**, il più bravo meccanico di un XXVI secolo dove compaiono dinosauri, mammuth e pterodattili e la tecnologia è stata definitivamente dimenticata. Trovano spazio anche autori emergenti tedeschi come Goetze con **L'impero dei robot**, e Andreas con la saga di **Rork**, in cui il tema tipicamente lovecraftiano degli "abitanti delle tenebre" è svolto in chiave fantascientifica.
In molte di queste storie l'erotismo affiora con sempre maggiore audacia, quasi a livelli "hard" nella saga di **Druuna** di Paolo Eleuteri-Serpieri, oppure ironicamente in **Immaginaria** di Horacio Altuna, spaccato di un futuro dominato dalla televisione che in nome dell'audience sguinzaglia i propri operatori a caccia di scoop sempre più "forti": esecuzioni di condannati a morte e autopsie in diretta, ma soprattutto sesso, ripreso furtivamente nelle più incredibili circostanze e trasmesso dal vivo.

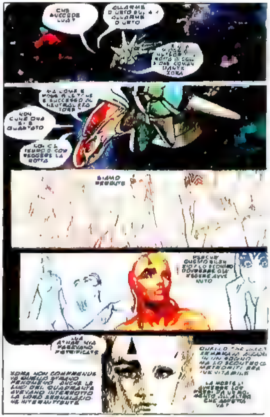
Juan Gimenez è tra i più interessanti autori della fantascienza anni Ottanta. (©Norma)



Altra novità di rilievo è il fiorire delle serie umoristiche, rarissime nel fumetto di fantascienza, tra cui spiccano **Clarke & Kubrick** di Alfonso Font e **Burton & Cyb**, scritta da Antonio Segura e disegnata da Juan Ortiz.
I primi prendono spiritosamente il proprio nome dai creatori di "2001 Odissea nello spazio", lo scrittore Arthur C. Clarke e il regista Stanley Kubrick, e sono protagonisti di spassose disavventure negli spazi, incaricati di missioni di vario genere dalla Compagnia Intergalattica d'Affari. Non meno divertenti sono le imprese di Burton & Cyb, una strampalata coppia di "briganti spaziali", imbroglioni e truffatori tanto maldestri quanto sfortunati, i cui "colpi galattici" sono regolarmente destinati a fallire.

Clarke & Kubrick di Alfonso Font è una delle rare serie umoristiche del fumetto di fantascienza. Il referente parodistico è "2001 Odissea nello spazio" di Stanley Kubrick e il romanzo di Arthur C. Clarke da cui il film è stato tratto. (© Font)





Detective dell'impossibile Martin Mystère scioglie inquietanti misteri archeologici. (© Sergio Bonelli Editore)

Zora di Fernando Fernandez: una appassionante saga spaziale realizzata con l'impiego di sofisticate tecniche grafiche (© Selecciones Ilustradas)



…ECTIVE DELL'IMPOSSIBILE

Ideato e sceneggiato da Alfredo Castelli, **Martin Mystère** debutta nell'aprile 1982 con i disegni di Giancarlo Alessandrini. Quarant'anni ben portati, alto, atletico, mascella squadrata e biondo ciuffo ribelle sulla fronte, Martin è una specie di Brick Bradford degli anni Ottanta, che raccoglie idealmente l'eredità del professor Philip Mortimer di Jacobs. Martin Mystère è infatti uno scienziato, studioso ed esperto di cibernetica, archeologia e culture esoteriche, di professione scrittore ma "detective dell'impossibile" per vocazione, sempre pronto a indagare su fatti e fenomeni misteriosi, su tutti gli arcani che la scienza ufficiale si rifiuta di prendere in considerazione e dietro i quali si celano inquietanti rivelazioni sul passato della nostra civiltà. Proprio per questo l'eroe è continuamente osteggiato dalla misteriosa organizzazione degli Uomini in nero, affrontati sin dalla prima avventura, il cui scopo è tutelare l'ordine costituito, senza esitare a ricorrere a metodi criminali per impedire la divulgazione di segreti che provocherebbero un vero e proprio shock culturale, minando la stabilità dei sistemi di potere economico, politico e scientifico.
Nelle sue incredibili avventure Martin Mystère è affiancato da una spalla singolare, **Java**, un fortissimo neandertaliano scovato in Mongolia e miracolosamente sopravvissuto all'estinzione della propria specie, che si esprime

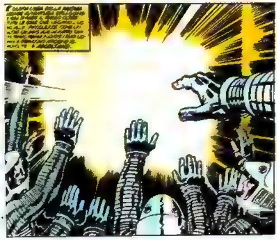
solo con dei grugniti pur avendo poteri di intuizione e sensibilità decisamente superiori alla media. Altri personaggi di rilievo della serie sono **Diana Lombard**, gelosissima fidanzata dell'eroe, **Chris Tower**, responsabile di un dipartimento del governo che studia nella massima segretezza ogni genere di mistero - dagli UFO alla telecinesi -, e soprattutto **Sergej Orloff**, vecchio amico e compagno di studi di Martin Mystère che impersona un vero e proprio doppio al negativo del protagonista. Entrambi hanno condiviso gli insegnamenti del saggio tibetano **Kut-Humi**, che li ha guidati sulla via della conoscenza attraverso lo studio delle più profonde discipline esoteriche. Kut Humi li ha anche provvisti di due fantastiche armi, costruite da un'antichissima civiltà e in grado di sprigionare un misterioso "raggio di potenza", di cui era scritto che i due eletti avrebbero fatto usi diversi. Come si può intuire, le sceneggiature delle storie hanno uno spessore culturale di tutto rispetto, talvolta quasi eccessivo per un fumetto, e sono infatti basate su una documentazione a dir poco impressionante che comprende, significativamente, le opere dei più noti divulgatori di "misteri" come Peter Kolosimo, Erich Von Däniken, Louis Pawels e Jacques Bergier. Attraverso lo studio

Episodi emblematici delle storie di Martin Mystère: la scoperta delle prove dell'esistenza di Atlantide, il confronto con superiori forme di conoscenza, la penetrazione nei misteri di Stonehenge. (©Sergio Bonelli Editore)





Chi siamo? Da dove veniamo? Quale sarà il nostro futuro? Quesiti che l'uomo si pone da sempre e che la fantascienza, come in questa tavola di 2001 Odissea nello spazio disegnata da Jack Kirby, ha saputo rendere ancora più inquietanti. (©Marvel Comics Group)



di episodi mitici della vicenda umana o attraverso l'analisi di reperti leggendari (Atlantide, l'arca perduta, la fonte dell'eterna giovinezza, il Graal, la spada Excalibur, il continente perduto di Mu, le linee di Nazca, i segreti delle piramidi egiziane, Stonehenge) han preso forma storie che attestano o si propongono di attestare l'esistenza di evolutissime civiltà precedenti la nostra, forse provenienti dalle stelle. A conferma del sottile diaframma fra ipotesi scientifica e "meraviglia" leggendaria lo stesso Martin Mystère è costretto alla fine di ogni avventura a consegnare l'ennesimo "racconto impossibile" alla memoria del suo personal computer con una chiusa che spesso suona come emblematica postilla: "Pur avendolo vissuto in prima persona, stento ancora a credere che sia mai avvenuto...". Martin Mystère è certamente uno dei personaggi più affascinanti apparsi nel panorama del fumetto fantastico degli anni Ottanta, anche se fortemente penalizzato dal formato e dai disegni in bianco e nero imposti dalla sua veste di fumetto seriale. Nondimeno con lui la fantascienza ha raggiunto una eccezionale maturità, sancendo quell'intreccio tra passato, presente e futuro che amplia le potenzialità espressive del genere e soprattutto lo apre a una volontà di conoscenza non occasionale, non strumentale, a una vibrante interrogazione sulle sorti e il significato della vita umana. Interrogazione alla quale le ultime parole pronunciate in "2001 Odissea nello spazio", quand'anche riferite alle prime testimonianze dell'esistenza di un'intelligenza extraterrestre, offrono una risposta eloquente: "Le sue origini e il suo scopo rimangono un mistero assoluto".



IL FUMETTO POLIZIESCO

Da Dick Tracy a Batman, da Alack Sinner a Sam Pezzo, da Porfiri a Nick Raider, tutti gli eroi del giallo a fumetti.



Grintosi e decisi, spesso disposti a rispondere con la violenza alla violenza della malavita, i poliziotti di carta non si fermano davanti a nulla pur di assicurare i colpevoli alla giustizia. Senza dimenticare che l'elemento "giallo" è uno dei più diffusi nei fumetti e che quindi, oltre che in serie specifiche, non è raro trovarlo nelle storie avventurose come in quelle umoristiche, nelle serie western come in quelle fantascientifiche.



[illegible]TERISMO STATUNITENSE



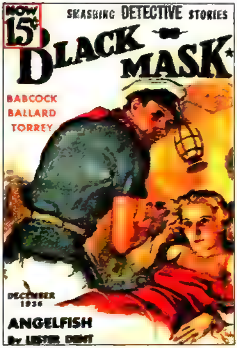
Locandina di "The Public Enemy", uno dei film che all'inizio degli anni Trenta portarono prepotentemente sullo schermo il tema della criminalità facendo del gangster una specie di eroe.

Favorito dal Proibizionismo e dalla Depressione che fece seguito alla grande crisi economica del 1929 - nel 1930 si contavano oltre tre milioni di disoccupati, tre anni dopo il calcolo variava tra i dodici e i quindici milioni -, il fenomeno del gangsterismo caratterizzò per diversi anni la vita statunitense.
Col Diciottesimo Emendamento - diventato legge nel gennaio del 1919 - che proibiva la fabbricazione e lo spaccio degli alcolici, il Governo degli Stati Uniti intendeva combattere il Kaiser (i fabbricanti di birra erano quasi tutti di origine tedesca) e l' alcolismo. Invece dette vita a una specie di flagello nazionale poiché in quel periodo il consumo aumentò sensibilmente - è stato calcolato che ogni anno quaranta milioni di litri erano portati dal Canada di contrabbando, dai 200 ai 250 milioni giungevano dal mare e circa 300 erano prodotti dalle distillerie clandestine - e favorì lo sviluppo della malavita organizzata nelle metropoli.
All'inizio degli anni Trenta il Prohibition Bureau venne messo alle dirette dipendenze del Bureau of Investigation, che in seguito sarebbe diventato l'FBI, e finalmente si riuscì a ottenere un certo rispetto delle leggi anche se ancora nel 1931 il giudice Wilkinson riuscì a far condannare il leggendario Al Capone solo come evasore fiscale!
Il fenomeno del gangsterismo condizionò anche la letteratura poliziesca e il cinema. Nella seconda metà degli anni Venti era nato e si era sviluppato l'hard boiled, il giallo d'azione, con autori come Dashiell Hammett (ex agente della Pinkerton, famosa agenzia investigativa privata), William R. Burnett, Raymond Chandler e riviste come la leggendaria *Black Mask*. Alla fine del decennio i giornali erano pieni di notizie di cronaca nera mentre i gangster erano diventati protagonisti di un fortunato filone di film come "Le notti di Chicago" (1928), "Little Caesar" (1930), e "The Public Enemy" (1931). Se nei romanzi l'amarezza era puntata più sul fenomeno della corruzione che su quello del gangsterismo, in genere il cinema faceva del gangster una specie di eroe nazionale, esaltandone le gesta con toni non di rado epici.
E' in questo clima che nasce un nuovo fumetto, il **Dick Tracy** di Chester Gould, non solo la prima serie poliziesca avventurosa ma anche la prima così estremamente realistica, quella in cui la violenza si inserisce nel mondo dei fumetti. Nato ufficialmente il 7 gennaio 1929 con Buck Rogers e Tarzan, il fumetto avventuroso aveva evidentemente bisogno di nuovi eroi.



Ecco una delle strisce proposte da Gould a Joseph Patterson: Tracy avrebbe dovuto chiamarsi Plainclothes, in gergo "agente in borghese". (©Chicago Tribune)

Copertina di Black Mask, una rivista di racconti polizieschi nata negli Stati Uniti nella seconda metà degli anni Venti. Tra i suoi collaboratori vi sono autori diventati in seguito famosi come Raymond Chandler e Dashiell Hammett



ARRIVA DICK TRACY

Assunto a metà degli anni Venti, poco dopo aver ottenuto una laurea in legge, dal *Chicago American* (della catena Hearst) per il quale creò la sua prima striscia **The Radio Lanes**, Chester Gould propose a Joseph Patterson, direttore del Chicago Tribune-New York News Syndicate, una striscia incentrata su un poliziotto in borghese.
Si trattava di un eroe duro e grintoso, capace di rispondere con la violenza alla violenza, ma nello stesso tempo carico di umanità. Patterson diede il via a Gould suggerendogli soltanto di cambiarne il nome. Al posto di Plainclothes Tracy, che significa "agente in borghese", il detective dalla mascella quadrata fu così battezzato Dick Tracy, un nome più allusivamente incisivo che, non a caso, ha fatto storia.

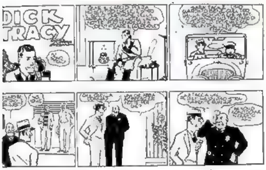


Creato da Chester Gould nel 1931, Dick Tracy è il capostipite di tutti i poliziotti dei fumetti (© Chicago Tribune)



Una tavola domenicale di Dick Tracy. Da notare l'estrema cura dei particolari, una delle caratteristiche di questa serie. (© Chicago Tribune)

Sopra, parte della prima tavola di Dick Tracy, apparsa il 4 ottobre 1931. A destra, il nostro eroe, non ancora poliziotto, va a trovare la sua fidanzata Tess Trueheart (©Chicago Tribune)



La prima tavola domenicale della serie apparve il 4 ottobre del 1931 - **Dick Tracy**, testimone oculare di una rapina, viene convocato dal capo della polizia per identificare il ladro e riesce a smascherarlo nonostante si fosse travestito da donna -, mentre le strisce quotidiane iniziano il 12 ottobre. Non è ancora un poliziotto, ma lo diventerà presto, per vendicare la morte del padre della fidanzata, ucciso da due malviventi in una delle prime strisce, e il rapimento della ragazza. Assassini, rapinatori e avvocati disonesti furono i primi avversari di Dick Tracy. Il pubblico apprezzò sin dall'inizio il realismo e il contenuto drammatico, la violenza e il dinamismo della nuova serie, e Gould, un maestro indiscusso della suspense, del bianco e nero e del taglio cinematografico delle sequenze, creò col suo straordinario talento espressionistico (qualcuno l'ha addirittura definito il Georges Grosz dei fumetti) una serie pressoché infinita di grotteschi "cattivi", molti dei quali sono andati incontro a una morte orrenda, da opporre di volta in volta al suo poliziotto tutto d'un pezzo.

Con questa serie, Gould inserì definitivamente nei fumetti le regole della suspense, creando storie narrativamente complesse, dall'intreccio appassionante e ricco di colpi di scena, e raggiungendo un equilibrio perfetto tra gli elementi realistici e i tratti caricaturali di certi criminali. I meriti di questa serie, che è certo ben nota a tutti gli appassionati, sono notevoli, così come la sua influenza, non solo sul fumetto poliziesco ma su quello avventuroso in genere.

Sempre in prima linea, senza mai tirarsi indietro e spesso sul filo del rasoio, Dick Tracy è un poliziotto abile e deciso che non abbandona la pista finché non ha raggiunto il suo scopo risolvendo il caso e assicurando alla giustizia il criminale di turno. Ma non è un eroe invincibile, e certe volte commette qualche errore o qualche imprudenza: è stato ripetutamente picchiato, accoltellato, ferito e torturato, ma si è sempre rimesso "al lavoro" con altrettanta determinazione.

Non beve e non fuma più (ha smesso poco dopo essere entrato nella polizia) ma, contrariamente alla maggior parte degli eroi dei fumetti, ha messo su famiglia: ha adottato un ragazzo nel 1932, **Junior**, si è sposato nel 1949 con **Tess Trueheart** e ha avuto due figli, **Bonnie Braids** nel 1951 e **Joseph Flintheart** nel 1979. Nel corso degli anni la serie non ha avuto grandi trasformazioni, almeno fino a quando, nel 1964, Junior non ha sposato **Moon Maid**, una ragazza della Luna dai misteriosi poteri. E' perlomeno strano che un autore realista come Gould abbia sentito il bisogno di una simile concessione alla fantascienza: forse un segno di stanchezza.

Simbolo della legge e dell'ordine, Dick Tracy possiede notevoli doti di perseveranza e determinazione: è un poliziotto d'azione ma è anche capace di pensare e si trova perfettamente a suo agio nei laboratori di polizia. La minuziosa e precisa descrizione dei vari metodi d'indagine nasceva dal frequentare periodicamente la polizia e i laboratori di criminologia della Northwestern

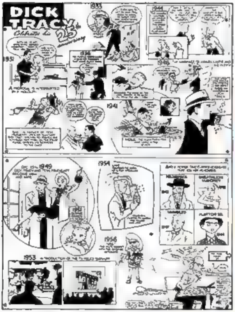


University di Chicago, dove l'autore si era laureato in legge nel 1923. Per "servizi resi alla legge" Gould ha ricevuto riconoscimenti dalla Police Athletic League, dalla Associated Police Communications Officiers e da altri dipartimenti di polizia ed è stato elogiato da John Edgar Hoover, capo dell'FBI.

"Io cerco di anticipare le cose" ha detto una volta Chester Gould. E infatti la radiotrasmittente da polso, introdotta il 21 gennaio 1946, è oggi una realtà. Gould è stato anche il primo a usare la televisione a circuito chiuso, ma i gadget scientifici introdotti nella seconda metà degli anni Sessanta quando, come abbiamo visto, grazie all'arrivo di Moon Maid la fantascienza incomincia a fare spesso capolino nelle sue storie, appaiono indubbiamente eccessivi.

All'inizio degli anni Settanta Dick Tracy ha avuto per un breve periodo dei baffetti alla Clark Gable. Non si sa bene perché l'autore abbia pensato di disegnarli - forse per ringiovanire un po' il proprio eroe dandogli un aspetto più sbarazzino -, ma

non devono essergli piaciuti molto, visto che non sono durati a lungo e sono improvvisamente spariti così come improvvisamente erano apparsi.
Chester Gould si è ritirato nel 1977, lasciando la serie nelle mani dei suoi assistenti, lo sceneggiatore Max Allan Collins e il disegnatore Rick Fletcher, che hanno fatto del loro meglio per continuare le gesta dell'intrepido Dick Tracy. Senza riuscirci pienamente. D'altra parte non bisogna dimenticare che Gould è un autore inimitabile e insuperabile nel suo genere. E i tempi sono cambiati.



Nel 1956 il fumetto di Dick Tracy compie venticinque anni e Chester Gould, ritrattosi in fondo a destra, racconta gli episodi salienti della vita del suo eroe. (© Chicago Tribune)



Dick Tracy alle prese con Flattop, un terribile assassino professionista, in una sequenda ricca d'azione. (© Chicago Tribune)



Ecco alcuni ritrovati tecnici introdotti da Gould nelle storie di Dick Tracy. Il più famoso è la radiotrasmittente da polso, fantascientifica nel 1946, e oggi diventata realtà. (© Chicago Tribune)



All'inizio degli anni Settanta Dick Tracy ha avuto per un breve periodo dei baffetti alla Clark Gable. (© Chicago Tribune)

RADIO PATROL E DAN DUNN

Nell'agosto del 1933 Eddie Sullivan, cronista di notte, e il disegnatore Charles Schmidt crearono per il giornale presso il quale lavoravano, il Boston Daily Record, un fumetto poliziesco, **Pinkerton Jr.**, sfruttando un'invenzione recente l'uso della radio sulle auto della polizia. Il successo fu tale che neppure un anno dopo la serie, una delle poche incentrate su poliziotti in uniforme, fu acquistata dal King Features Syndicate e distribuita in tutti gli Stati Uniti, dal 16 aprile 1934, come **Radio Patrol**.
Se **Dick Tracy** è un "undercover man", ossia un poliziotto senza divisa e in incognito, il **sergente Pat** e il gigantesco **Stutterin Sam**, protagonisti di questa serie, sono sempre in uniforme. Se il primo lotta di volta in volta contro "cattivi" dalle complesse caratteristiche, gli uomini della **Radio Pattuglia** - cui spesso si aggiungono una deliziosa detective in gonnella, **Molly Day**, un ragazzo, **Pinky**, e il suo cane **Irish** - sono protagonisti di storie più credibili che li vedono alle prese con figure di rapitori, contrabbandieri e delinquenti molto vicine alla realtà.
A integrazione della tavola domenicale di Radio Patrol vi era una sorta di "repertorio di criminali" di epoche diverse, che però non ebbe lunga vita. La serie incominciò a declinare nel dopoguerra e fu definitivamente soppressa nel dicembre del 1950,mentre le tavole domenicali erano già cessate quattro anni prima.
Sempre nel 1933 Norman Marsh realizza per il Publishers Syndicate le avventure di **Dan Dunn**, un investigatore del servizio segreto statunitense spesso accompagnato da un cane lupo. La prima striscia è del 16 ottobre e la prima tavola domenicale, che continua la stessa avventura, del 22 ottobre. Mescolare il thriller allo spionaggio avrebbe potuto essere una carta vincente, ma lo spionaggio non

Pinky, Molly Day, il sergente Pat e il cane Irish, ecco i principali protagonisti di Radio Patrol, una serie creata nel 1933 da Eddie Sullivan e Charles Schmidt. (© King Features Syndicate)





era ancora popolare e non ebbe mai un grosso successo di pubblico. Inoltre la serie fu sempre priva di una propria autonomia: il personaggio si ispirava, anche fisicamente, a **Dick Tracy**; in seguito fu inserita un'orfanella tipo **Little Orphan Annie** e un cattivo simile a **Fu Manchu**.
Quando Marsh si arruolò nei marines, **Dan Dunn** venne affidato prima a Paul Pinson e poi ad Alfred Andriola, che dal 1938 al 1942 aveva dato vita alle strisce di **Charlie Chan** e aveva accettato quel lavoro con la promessa che in seguito avrebbe potuto realizzare un personaggio completamente suo. Dan Dunn "muore" nel 1943 e Andriola crea, per la stessa agenzia, **Kerry Drake**, di cui si parlerà in seguito, mentre alla fine della guerra Marsh darà vita per il King Features Syndicate a un'imitazione di Dan Dunn, **Hunter Keene**, che avrà vita brevissima: dal 15 aprile 1946 al 12 aprile 1947.

Dan Dunn nella versione di Norman Marsh. (© Publishers Newspaper Syndicate)

Radio Patrol è uno dei pochi fumetti polizieschi incentrati su poliziotti in uniforme (© King Features Syndicate)



Alfred Andriola sostituisce Norman Marsh, arruolatosi nei marines, e conferisce a Dan Dunn un tocco di incisiva modernità. (© Publishers Newspaper Syndicate)



Baby Face Nelson, un vero gangster degli anni Trenta, protagonista di una storia pubblicata nel 1947 su un comic book della serie *Crime Does Not Pay* (© Lev Gleason Publications)



Nel novembre del 1932 Franklin Delano Roosevelt, candidato del Partito Democratico, viene eletto alla presidenza e annuncia il New Deal parlando della "nuova frontiera"; nel febbraio dell'anno successivo Camera e Senato votano il Ventunesimo Emendamento della Costituzione statunitense che mette fine al Proibizionismo; nel 1932, con la nomina dell'inflessibile John Edgar Hoover a direttore, il Federal Bureau of Investigation scende finalmente in guerra contro il gangsterismo combattendolo senza quartiere.
Dal 1934 al 1936 migliaia di malviventi vengono catturati o uccisi - tra questi alcuni capi leggendari come John Dillinger, Floyd Pretty Boy, Baby Face Nelson, Ma'Barker - e il fenomeno del gangsterismo scompare (quantomeno dalla luce del sole) per rinascere subito dopo con attività meno appariscenti ma altrettanto remunerative,come il controllo del gioco d'azzardo, della prostituzione e, in seguito, della droga.
Abbiamo già avuto modo di ricordare come il fenomeno gangsteristico avesse condizionato il cinema portando alla nascita di un vero e proprio filone che dal 1928 al 1932 aveva praticamente dominato il mercato statunitense. Il senatore William Hays aveva cercato di intervenire contro questi film, ma riuscì a imporre solo il lieto fine, coi cattivi che soccombevano dopo una lunga serie di successi. Quando l'FBI inizia a combattere decisamente la malavita organizzata, anche il cinema statunitense "scende in campo" con film come "La pattuglia dei senza paura", "Il grande nemico" e "Sterminateli senza pietà", tutti del 1935. Sono altrettanto violenti di quelli del filone gangsteristico e gli interpreti sono gli stessi (James Cagney, Edward G.Robinson e Paul Muni), ma le storie sono viste ora dalla parte dei "buoni": poliziotti malpagati che lottano contro i banditi oltre che contro l'indifferenza dell'opinione pubblica.

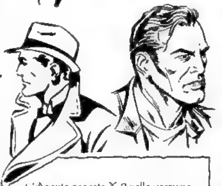


Annuncio pubblicitario di una nuova serie, quella dell'Agente segreto X-9 creata nel 1934 dal giallista Dashiell Hammett e da Alex Raymond (© King Features Syndicate)

Le avventure del 'Agente segreto X-9 sono state realizzate da numerosi disegnatori. Ecco il coraggioso e implacabile Phil Corrigan nella versione di Alex Raymond, Charles Flanders, Nicholas Afonsky, Austin Briggs, Mel Graff, Paul Norris, Bob Lubbers e Al Williamson. (© King Features Syndicate)

Il 1934 non è solo l'inizio della resa dei conti per molti famosi gangster statunitensi ma anche un anno particolarmente felice per il fumetto poliziesco, all'insegna del King Features Syndicate che risponde al successo ottenuto da **Dick Tracy** addirittura con quattro personaggi: il 22 gennaio Alex Raymond, che due settimane prima aveva esordito alla grande con le tavole domenicali di **Flash Gordon**, pubblica la prima striscia dell'**Agente segreto X-9** su testi del giallista Dashiell Hammett; il 19 marzo inizia la prima avventura di **Red Barry**, il poliziotto dai capelli rossi creato da Will Gould (nessun rapporto di parentela con l'autore di Dick Tracy); il 16 aprile il King inizia a distribuire la già ricordata serie di **Radio Pattuglia**, mentre a dicembre nasce l'**Ispettore Wade**, che sarà distribuito solo dal maggio dell'anno successivo.







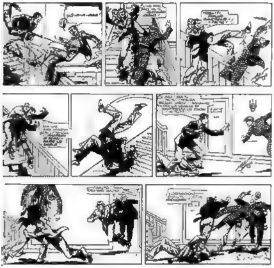
L'Agente segreto X-9 nella versione realizzata da Al Williamson su testi di Archie Goodwin, due autori che hanno riportato questo personaggio agli antichi splendori. (© King Features Syndicate)



Le avventure dell'Agente X-9 sono apparse in Italia sulle pagine de L'Avventuroso dell'editore Nerbini a partire da 22 gennaio 1935. Ecco la copertina dell'albo con la prima avventura. (© Nerbini)

AGENTE SEGRETO X-9

Tra i personaggi appena ricordati, l'Agente segreto X-9 è ancora oggi indubbiamente il più popolare. Anche lui, come Dick Tracy, ha scelto questo "mestiere" per ragioni personali, per vendicarsi "su tutti i criminali" della morte della moglie e della figlia. Solo alla fine della terza avventura conosceremo queste motivazioni, quando alla piccola **Hilda**, che ha strappato dalle grinfie dei suoi rapitori e che gli chiede perché aveva promesso a sua madre che l'avrebbe ritrovata a ogni costo, risponde: "Perché anch'io avevo una bambina come te: sua madre era bella come la tua. Furono uccise tutte e due e giurai di vendicarmi. Così dedico la mia vita alla lotta contro i criminali".
Coraggioso e incorruttibile, persecutore implacabile di malviventi di ogni genere, circondato da un alone di mistero (si fa chiamare Dan ma per parecchi anni non se ne conobbe neppure il vero nome, **Phil Corrigan,** e solo in un secondo momento si apprese che faceva parte dell'FBI), l'**Agente segreto X-9** è stato protagonista per circa due anni di storie ben congegnate e impeccabilmente disegnate. Ma dalla fine del 1935, con l'abbandono prima di Hammett (in aprile) e poi di Raymond (in novembre), troppo impegnato nella realizzazione di Flash Gordon, il personaggio incominciò a passare di mano in mano perdendo via via popolarità.
Affidato inizialmente a Charles Flanders, che era stato assistente di Raymond ma non aveva certo la sua abilità, l'Agente segreto X-9 vede incrinarsi il proprio fascino. Le cose vanno ancora peggio quando Flanders, per dedicarsi completamente a **Lone Ranger**, abbandona a sua volta la serie nelle mani di

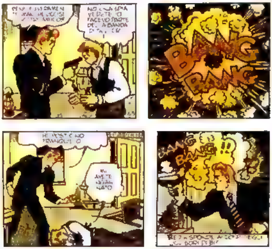


Una sequenza ricca di movimento tratta dalla prima avventura dell'Agente Segreto X-9. Anche lui, come Dick Tracy, ha scelto questo "mestiere" per ragioni personali, per vendicarsi "su tutti i criminali" della morte della moglie e della figlia. (©King Features Syndicate)

Nicholas Afonsky, un autore dal tratto grottesco e caricaturale che farà addirittura insorgere i lettori. E' poi la volta di Austin Briggs, che se ne occupa per pochi mesi, dal novembre 1939 al maggio 1940, per poi passare alle strisce quotidiane di **Flash Gordon**. Seguono quindi Mel Graff, che la realizza fino al 1960 tradendo lo spirito originale della serie - basti pensare che dà a Phil Corrigan una fidanzata, la giallista **Wilna Dorray**, che in seguito diventa sua moglie - e infine di Bob Lewis, pseudonimo di Bob Lubbers, in carica fino all'inizio del 1967.
L'Agente segreto X-9 ha ormai raggiunto un livello così basso, tanto nei testi quanto nei disegni, che solo pochi quotidiani statunitensi continuano a pubblicare le sue avventure. Il King Features Syndicate, l'agenzia che ne detiene i diritti, è quindi di fronte a un bivio: o chiudere la serie o rilanciarla in grande stile affidandone la realizzazione a un ottimo sceneggiatore e a un disegnatore di qualità. La scelta cade finalmente su Archie Goodwin - cresciuto alla scuola di Stan Lee, il creatore dei cosiddetti "supereroi con superproblemi" - e su Al Williamson, che era stato assistente di John Prentice per Rip Kirby e aveva realizzato alcuni albi di Flash Gordon con un perfetto stile alla Raymond. Ribattezzato **Secret Agent Corrigan**, il personaggio torna ben presto agli antichi splendori. Per non creare fratture, il King chiede al disegnatore di mantenere lo stile di Bob Lubbers, soprattutto nei primi piani. Williamson resiste per pochi mesi, poi torna allo stile di Raymond ottenendo un notevole successo. Ma non si sente ancora soddisfatto: capisce che i tempi sono mutati e che quel disegno risulta ormai irrimediabilmente datato. Così modernizza gradatamente il personaggio sino a quando, verso la metà del 1970, per migliorare la gamma delle espressioni, decide di servirsi di se stesso come modello. La metamorfosi dura circa un anno e da allora l'Agente segreto X-9 ha il suo volto, con qualche leggera variazione, sino all'inizio del 1980, quando Williamson abbandona la serie nelle mani del valido George Evans.



Red Barry e l'ispettore Scott, ribattezzati in Italia Bob Star e Morris negli anni Trenta. La serie era realizzata da Will Gould. (© King Features Syndicate)



Red Barry, alle prese con un criminale. Nel 1940 Will Gould fu costretto a interrompere questa serie per le proteste suscitate dalla violenza presente nelle avventure del suo poliziotto dai capelli rossi. (©King Features Syndicate)

Creato da Will Gould, **Red Barry**, il poliziotto dai capelli rossi, vive le proprie avventure dense di suspense e di imprevedibili colpi di scena in un'atmosfera decisamente cupa. Gould aveva partecipato al concorso per la realizzazione delle strisce dell'Agente segreto X-9, bandito dal King Features Syndicate e vinto da Raymond, ma il suo stile attirò l'attenzione dei dirigenti dell'agenzia - sembra dello stesso William Randolph Hearst, uno dei personaggi chiave della stampa statunitense- che affidarono al suo tratto spigoloso e incisivo la creazione di una nuova serie in diretta concorrenza col grintoso **Dick Tracy**.
Consigliato dall'ispettore **Scott**, amato dalla giornalista **Mississippi** e talvolta aiutato da tre terribili ragazzini capeggiati da **Ouchy Mugouchy**, Red Barry lotta contro la banda del misterioso **Monk**, contro l'affascinante avventuriera **Flame** e

contro **Judge Jekyll**, un ex magistrato trasformatosi in un efferato assassino, muovendosi soprattutto nel quartiere cinese di una grande città di cui non si sa il nome ma che potrebbe essere benissimo New York.
Per il notevole realismo e la violenza, presente in dosi massicce, Will Gould non ebbe però mai la vita facile. Passato indenne attraverso decine di scontri, **Red Barry** fu infatti "ucciso" nel 1940 dai dirigenti del King, preoccupati dalle numerose lettere che lamentavano l'eccessiva violenza e la diseducatività della serie. Gould rifiutò ripetutamente di apportare modifiche alle avventure di Red Barry e preferì far morire il proprio eroe .



Due strisce della serie dell'ispettore Wade, un poliziotto che svolge le proprie indagini usando soprattutto l'intuizione e le capacità logico-deduttive. (© King Features Syndicate)

L'ISPETTORE WADE

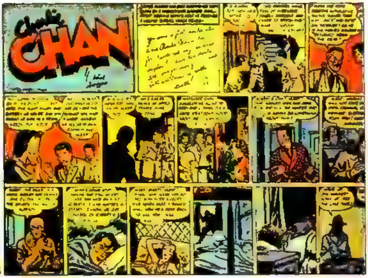
Creato nel dicembre del 1934 da Shelton Stark e dal disegnatore Lyman Anderson e apparso soltanto nel maggio dell'anno successivo a causa di alcuni problemi legali che ne ritardarono di qualche mese la pubblicazione - a titolo di curiosità ricorderemo che questo personaggio apparve in Italia su *Il Cerchio Verde*, un settimanale di racconti polizieschi della Mondadori, circa tre settimane prima di essere pubblicato sui quotidiani statunitensi - , il caparbio e flemmatico **Ispettore Wade** è una sorta di "summa" dei personaggi creati dall'inglese Edgar Wallace, uno dei più prolifici autori di romanzi polizieschi.
Ispettore di Scotland Yard, accanito fumatore di pipa e sempre vestito in maniera inappuntabile, Wade risolve i complessi casi che di volta in volta si trova ad affrontare usando soprattutto intuizione e capacità deduttive. A proprio agio nelle strade di Londra come nella tranquilla campagna inglese, spesso accompagnato dal fedele agente **Donovan**, Wade è sempre alle prese con misteriosi criminali e giunge alla soluzione dei casi dopo lunghe e metodiche indagini. Anche se le storie sono spesso aggrovigliate e piene di colpi di scena molto movimentati, le soluzioni sono quasi sempre ingenue e scontate, con tracce di impronte sempre visibilissime, criminali non troppo astuti e testimoni misteriosamente informati di tutto - basti pensare alla vecchia mendicante che, per ben due volte, mette il detective sulla buona strada nella storia"La Maschera Bianca"senza che lui neppure si chieda come faccia a sapere certe cose - o con morituri sempre pronti a fornire qualche particolare utile alle indagini.
Questa serie non incontrò mai il favore del grande pubblico, neppure quando nel 1938 passò nelle mani di Neil O'Keefe, che la "americanizzò" inserendovi più azione e una maggiore dose di violenza, credendo di avvicinare così il personaggio ai gusti dei lettori statunitensi,ma sottraendolo inesorabilmente all'atmosfera dei romanzi di Wallace. La serie venne interrotta il 17 maggio 1941.

Creato nel d cembre del 1934 da Shelton Stark e dal disegnatore Lyman Anderson, l'ispettore Wade è un po' la "summa" dei personaggi letterari del giallista inglese Edgar Wallace. (© King Features Syndicate)



Nella seconda metà degli anni Trenta il genere poliziesco è stato particolarmente ricco negli Stati Uniti, dove sono apparse decine e decine di personaggi ormai da tempo del tutto dimenticati. Oltre a quelle sinora ricordate vorremmo segnalare ancora almeno tre serie realizzate per i quotidiani: **Jim Hardy**, **Charlie Chan** e **War on Crime**.
Creato nel 1936 da Dick Moores, che era stato assistente di Gould per Dick Tracy, e distribuito dall'United Feature Syndicate, Jim Hardy era un ex carcerato che, dopo aver fatto diversi mestieri, si era infine dedicato al giornalismo denunciando criminali, smascherando politicanti corrotti e riabilitando cittadini accusati ingiustamente. Le storie si ispiravano a Dick Tracy, ma erano un po' più deboli sia graficamente che dal punto di vista narrativo. Moores eliminò sin dall'inizio il fattore violenza, cercando di creare un fumetto meno "duro" di quello di Chester Gould, ma fu una scelta sbagliata poiché i lettori dimostrarono di non gradire un





Una tavola domenicale di Charlie Chan realizzata da Alfred Andriola. Ispettore capo della polizia di Honolulu, creato dal giallista Earl Derr Biggers, Charlie Chan è protagonista anche di numerosi film, serial radiofonici e televisivi. (©McNaught Syndicate)

compromesso di questo tipo in un personaggio che combatteva la criminalità. Nonostante il continuo successo in quel periodo di **Dick Tracy**, dell'**Agente segreto X-9** e di **Radio Pattuglia**, i responsabili dell'United ritenevano che le serie poliziesche avessero ormai fatto il loro tempo. Quindi non fecero nulla per cercare di modificare l'impostazione di Jim Hardy e preferirono eliminare definitivamente dai loro cataloghi un personaggio che forse avrebbe meritato migliore fortuna.
Creato dallo scrittore Earl Derr Biggers e protagonista di sei romanzi gialli, oltre che di numerosi film e serial radiofonici e televisivi, **Charlie Chan**, un sornione ispettore capo della polizia di Honolulu, dal 1938 al 1942 ha avuto anche una versione fumettistica realizzata da Alfred Andriola, che in seguito avrebbe dato vita a un altro detective, **Kerry Drake**. Modellando il personaggio sui tratti dell'attore svedese Warner Oland, indubbiamente il più famoso Charlie Chan dello schermo, Andriola realizza storie spiritose e vivaci, ricche di suspense e di colpi di scena, dove l'investigatore è alle prese con banditi di mezza tacca e con cospiratori internazionali.
Molto realistica e assai documentata era invece **War on Crime**, una serie realizzata da Kemp Starrett e da altri autori - per un certo periodo è stata disegnata da Frank Godwin, il creatore di **Connie** -, che si ispirava alle vere inchieste dell'FBI presentando realisticamente le "carriere" dei criminali più noti.
Nel 1937 si registra anche la nascita - come figura di secondo piano in un fumetto prevalentemente umoristico incentrato sulle avventure di un buffo indiano, **Big Chief Wahoo**, di Allen Saunders ed Elmer Woggon - di **Steve Roper**, un giornalista- detective che in seguito sarebbe diventato il vero protagonista della serie e sul quale si ritornerà a parlare.
Non bisogna inoltre dimenticare che alla fine degli anni Trenta, sulla scia del successo ottenuto da **Superman**, capostipite di tutti i supereroi dei fumetti, si moltiplicano i comic books, che naturalmente pubblicano anche storie poliziesche, sia inedite che riprese dai quotidiani.



Ex carcerato trasformatosi in giornalista-detective, Jim Hardy è stato creato nel 1936 da Dick Moores, che era stato assistente di Chester Gould per Dick Tracy. (© United Feature Syndicate)

DICK TRACY dalla A alla Z

ARDIMENTO
Questa è una caratteristica che certo non manca all'audace e coraggioso eroe dalla mascella quadrata creato da Chester Gould nel 1931. Dick Tracy è infatti un poliziotto duro e grintoso capace di gettarsi a capofitto nella mischia senza curarsi della propria incolumità. Pur essendo stato spesso picchiato, ferito e torturato, non si è mai tirato indietro di fronte al pericolo.

BAFFI
All'inizio degli anni Settanta Dick Tracy ha esibito per un breve periodo dei baffetti alla Clark Gable. Non si sa bene perché l'autore abbia pensato di disegnarli, ma non sono durati a lungo.



BREATHLESS MAHONEY
Nel film interpretato e diretto da Warren Beatty nel 1990, il ruolo di questa affascinante quanto terribile avversaria di Dick Tracy è stato affidato alla cantante Madonna.

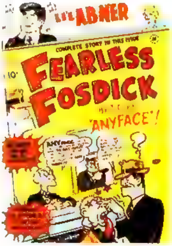
CINEMA
Interpretato quasi sempre da Ralph Byrd, l'eroe creato da Gould è stato portato più volte sullo schermo, dal 1936 al 1947, in quattro serial e in altrettanti film prodotti dalla Republic e dalla RKO. Nel 1990 la "carriera" cinematografica di questo eroe ha avuto un notevole rilancio nel film prodotto dalla Disney e interpretato e diretto da Warren Beatty.

COLLABORATORI
Spesso troviamo accanto a Dick Tracy altri poliziotti: Chief Brandon, il suo diretto superiore, e i suoi colleghi Lizz, Pat Patton e Sam Catchem.



CRIMESTOPPERS
Così si chiama una vignetta che compare accanto al titolo nelle tavole domenicali originali, nella quale Gould, che frequentava regolarmente la polizia e i laboratori di criminologia di Chicago, presentava di volta in volta ai lettori i vari ritrovati tecnici e i metodi d'indagine usati nella realtà.

CRIMINALI
Nella sua lunga carriera, questo eroe ha affrontato una serie pressoché infinita di "cattivi", in genere grotteschi e deformi, che gli hanno spesso dato non poco filo da torcere: da Frank Redrum, un uomo senza faccia, al nano Jerome, che si spostava in groppa a un cane Sanbernardo, dall'affascinante quanto terribile Breathless Mahoney all'azzimato Flattop, un micidiale assassino professionista, da Pruneface, dal viso molle e grinzoso, a Nah-Tay, specializzato nel ridurre a minime proporzioni i crani dei suoi avversari.



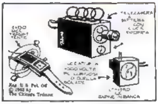
FEARLESS FOSDICK
Creato da Al Capp nel 1948, è un poliziotto incapace, pasticcione e bistrattato da tutti. Le storie di Fearless Fosdick, simpatica e divertente caricatura di Dick Tracy, sono la lettura preferita di Li'l Abner, il ragazzone di Dogpatch.



FLATTOP
Questo assassino professionista merita di essere ricordato perché, quando Gould decise di farlo morire, i giornali che pubblicavano le avventure di Dick Tracy ricevettero lettere, telegrammi e biglietti di condoglianze. Molti chiesero addirittura il privilegio di poterlo onorare con una degna sepoltura!

GADGET
Ancora prima che facesse capolino Moon Maid, la misteriosa ragazza della Luna, con tutti i suoi gadget fantascientifici, nelle storie di Dick





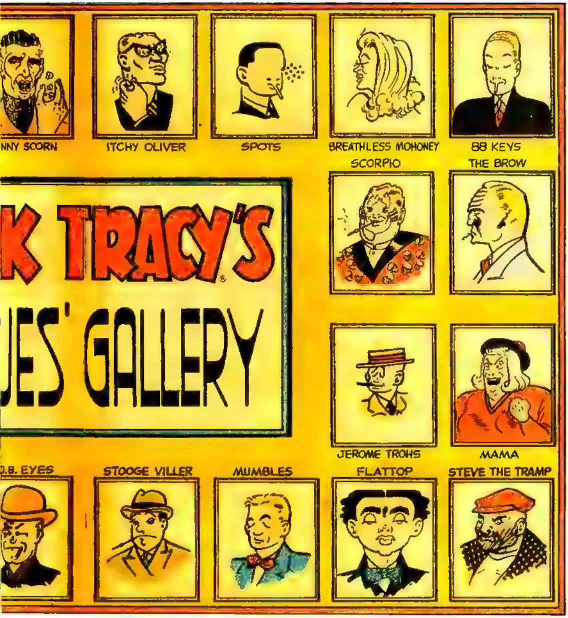
Tracy gli apparecchi avveniristici sono di casa. Il più famoso è certo la ricetrasmittente da polso, adottata nel 1946, e in seguito sostituita da un televisore, sempre da polso, piccolo come il quadrante di un orologio.

CHESTER GOULD
Laureato in legge nel 1923 e dotato di una naturale inclinazione per il disegno, per otto anni Gould propose a Joseph Patterson, direttore del Chicago Tribune-New York News Syndicate, un'importante agenzia di produzione e distribuzione di fumetti, almeno sessanta personaggi prima di riuscire a sfondare con Dick Tracy. Si è ritirato nel 1977.

JUNIOR
Ragazzino apparso per la prima volta in una storia del 1932. E' orfano ed è sfruttato da un certo Steve, che lo obbliga a compiere furti di vario tipo. Ma non è cattivo, e Dick Tracy lo adotta. Nel 1964 si sposerà con Moon Maid, una ragazza della Luna.



MOON MAID
Figlia del governatore della Luna, questa ragazza dai misteriosi poteri sposa Junior nel 1964, portando nelle realistiche storie poliziesche di Gould una ventata di fantascienza.



RADIO E TELEVISIONE

Nel 1944 Dick Tracy è stato protagonista di un serial radiofonico, nel 1950-1951 di una serie di telefilm interpretati da Ralph Byrd e all'inizio degli anni Sessanta di un lungo ciclo di oltre cento brevi disegni animati prodotti direttamente per la televisione.



TESS TRUEHEART

E' fidanzata con Dick Tracy sin dall'inizio della serie ed è proprio per vendicare la morte del padre di lei, ucciso da due malviventi, che lui decide di entrare nella polizia. I due si sposano nel 1949 e avranno due figli: Bonnie Braids nel 1951 e Joseph Flintheart nel 1979



VIOLENZA

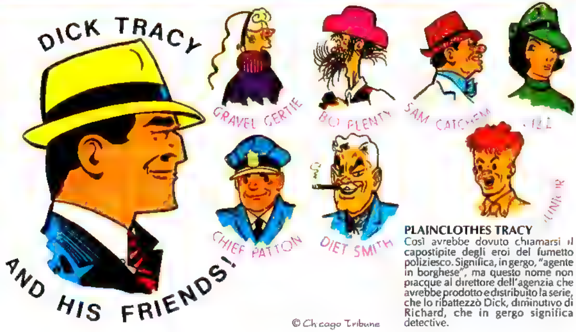
In questa serie la violenza ha fatto per la prima volta capolino nelle storie a fumetti. D'altra parte, negli Stati Uniti erano gli anni della Grande Depressione e del gangsterismo e la criminalità organizzata dava spesso del filo da torcere alla polizia

VITA PRIVATA

Anche se dedica la maggior parte del proprio tempo alla lotta contro il crimine, Dick Tracy ha avuto anche un'intensa vita privata: ha adottato un orfano, Junior, si è sposato con Tess Trueheart e ha avuto due figli. Probabilmente perché la propria vita privata finiva spesso con l'incrociarsi con quella professionale. Infatti i suoi cari sono stati rapiti più volte da criminali che speravano così di condizionarne l'operato

ZELANTE

Nonostante la sua totale dedizione alla lotta contro il male, Dick Tracy è tutt'altro che un poliziotto acriticamente pieno di zelo e talvolta si è addirittura trovato in contrasto con la burocrazia oltre che ad agire contro la miopia di certi superiori

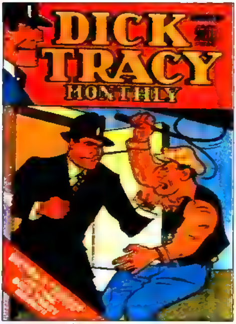


PLAINCLOTHES TRACY

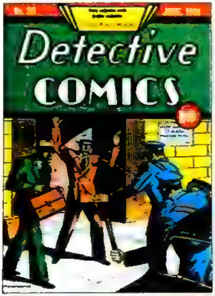
Così avrebbe dovuto chiamarsi il capostipite degli eroi del fumetto poliziesco. Significa, in gergo, "agente in borghese", ma questo nome non piacque al direttore dell'agenzia che avrebbe prodotto e distribuito la serie, che lo ribattezzò Dick, diminutivo di Richard, che in gergo significa detective.

DETECTIVE E MYSTERY COMICS

Dick Tracy e l'**Agente Segreto X-9**, i due primi eroi del fumetto poliziesco nati sulle pagine dei quotidiani, non tardano a entrare in azione anche sui comic books. Il detective creato da Chester Gould, dopo una serie di sporadiche apparizioni, nel 1939 tiene a battesimo *Four Color Comics* e si guadagna una propria testata nel gennaio 1948. Le prime strisce di X-9 del 1934, distribuite dal King Features Syndicate, appaiono lo stesso anno su due albi pubblicati dalle edizioni di David McKay, con il nome dello sceneggiatore Dashiell Hammett bene in evidenza in copertina.
E' tuttavia *Detective Picture Stories*, apparso nel dicembre 1936, il primo comic book vero e proprio dedicato al genere. Il taglio delle storie è quello dei racconti in voga sui pulps dell'epoca: forti emozioni con intrepidi paladini della giustizia severamente impegnati contro The Mob, l'industria del crimine. Sulla copertina del primo numero un difensore della legge dallo sguardo inflessibile punta il revolver e mostra il distintivo appuntato sul panciotto a un criminale di cui si intravede l'ombra delle mani levate in segno di resa. Tra i racconti pubblicati vi sono "The Phantom Killer", un caso di **The Clock**, detective mascherato creato da George E. Brenner, "The Diamond Dick", "Roadhouse Racket" di Joe Buresch, e "Murder in the Blue Room" di John Patterson, un'indagine dai toni umoristici di **Spurlock and Watkins**.



Copertina del primo numero del comic book dedicato alle avventure di Dick Tracy. Accanto al titolo il profilo del l eroe "dalla mascella quadrata" (©Dell Publishing)

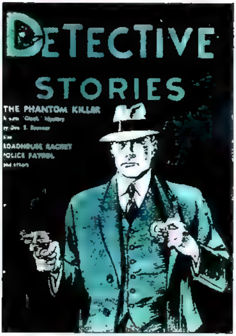


Copertina di Detective Comics, un comic book che deve la propria celebrità soprattutto al fatto di aver ospitato sulle sue pagine Batman (© DC Comics)



La prima apparizione di Batman sul numero 27 di Detective Comics (© DC Comics)

Copertina di Detective Picture Stories, il primo comic book dedicato specificatamente al genere poliziesco. (© Quality Comics Group)

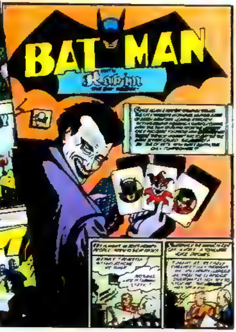


Sul quarto numero dell'albo, del marzo 1937, viene presentato "Muss'Em Up", un thriller firmato da Will Eisner: sette pagine in bianco e nero su un detective di nome **Hammer Donovan** in cui già si intravede lo stile del futuro autore di **The Spirit**.
Meno facile prevedere una brillante carriera per Bob Kane, stando almeno a "The Case of the Missing Heir", un racconto apparso sul numero 5, in cui comunque abbondano scene notturne e espressioniste tipiche del primo **Batman**, che l'autore avrebbe creato due anni dopo.
Dopo sette numeri *Detective Picture Stories* chiude i battenti, viene rilevato dalla Centaur Publishing e trasformato dal numero 8, del luglio 1938, in *Keen Detective Funnies*, sulle pagine del quale si segnalano le storie di **Dean Denton, Scientific Adventurer** di Harry Campbell e il debutto di Jack Cole, creatore di **Plastic Man**, con il racconto "Little Dynamite".
Nel marzo 1936 il maggiore Malcolm Wheeler-Nicholson, già editore di *New Fun Comics* e di *New Comics*, si associa a Harry Donenfield e pone le fondamenta di una casa editrice destinata alla celebrità, che prenderà il nome dalle iniziali del primo albo pubblicato nel marzo del 1937, *Detective Comics*.

Il comic book non tarda a ottenere un considerevole successo, grazie soprattutto alla qualità dei disegni di Creig Flessel per **Speed Saunders** e di Sven Elven per **Cosmo the Phantom of Disguise**. Con **Slam Bradley** e **Spy** si fanno notare anche due giovani debuttanti, Jerry Siegel e Joe Schuster, certo più celebri per aver creato **Superman**, che apparirà l'anno successivo sulle pagine di *Action Comics*.
Destinato a divenire il veterano dei comic books ancora in attività, *Detective Comics* deve la propria celebrità soprattutto al personaggio di **Batman**, che vi ha fatto il suo debutto nel maggio 1939 sul numero 27 rimanendovi sino ad ora.

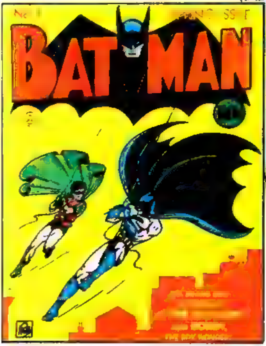
Una tavola tratta dalla prima storia di Batman, personaggio creato da Bill Finger e Bob Kane nel 1939 (©DC Comics)





Prima apparizione del Joker, avversario per eccellenza dell'uomo pipistrello. Il suo ghigno ha fatto storia e ha trovato spazio anche nel cinema grazie al volto truccato di Jack Nicholson. (©DC Comics)

La copertina del primo numero di una testata espressamente dedicata alle gesta dell'uomo pipistrello (©National Periodical Publications/DC Comics)

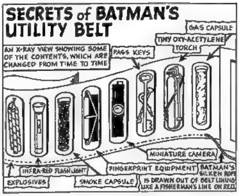


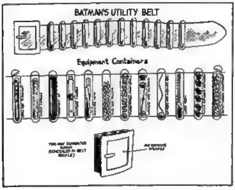
Situata in un antro naturale sotto la villa del miliardario Bruce Wayne, la Bat-caverna è piena di marchingegni scientifici. Qui la vediamo in una vignetta del 1954 (©DC Comics)



BATMAN, L'UOMO PIPISTRELLO

All'inizio del 1939, visto il successo ottenuto da Superman - anche se certamente nessuno avrebbe potuto supporre il boom che il capostipite di tutti i supereroi avrebbe raggiunto in seguito -, Whitney Ellsworth, direttore di alcune testate della National, la futura *DC Comics*, chiese a Bill Finger e a Bob Kane di creare un personaggio dello stesso genere.
I due si misero subito al lavoro dando vita a un eroe mascherato, privo di superpoteri, ma con un fisico da atleta e un aspetto sinistro. Ne risultò infatti un eroe notturno, che agiva da solo, quasi sempre nell'ombra, avvolto in una calzamaglia viola, il simbolo del pipistrello sul petto, il cappuccio-maschera con lunghe orecchie che gli nascondeva gli occhi, ridotti a due fessure bianche, e un gran mantello plissettato che proiettava paurose ombre su Gotham City, un misto di New York e Los Angeles.
Era nato **Batman**, l'uomo pipistrello, un eroe particolarmente sinistro e un detective molto singolare che pretendeva di amministrare la giustizia in proprio e agiva con una violenza ancora maggiore di quella già riscontrata nelle storie di **Dick Tracy** e di **Red Barry**. Tanto che,oltre alle atmosfere cupe che caratterizzavano inizialmente le sue avventure, il primissimo Batman non esitava a far uso di armi da fuoco e di mortali colpi di lotta giapponese. Solo nel numero 33 di *Detective Comics* i lettori vennero a sapere che la sua lotta senza quartiere contro il crimine era stata provocata dall'uccisione dei genitori per opera di un ladro.
Cinque numeri dopo compare un giovane acrobata da circo, anch'egli orfano e anch'egli vittima della delinquenza, che da quel momento lotterà a lungo accanto a Batman come **Robin, the Wonder Boy**, il ragazzo meraviglia. Le storie si fanno via via meno cruente e anche la grafica si fa meno cupa,così come l'odio di Batman





Vero e proprio campionario di oggetti utili in ogni occasione, la Bat-cintura ha spesso un ruolo fondamentale nelle storie di Batman (© DC Comics)

Jason Todd, il nuovo Robin, muore nel 1988 su numero 428 di Batman. Ucciso da Jolly, ma in realtà "eliminato" dalla stessa casa editrice. (© DC Comics)

Una galleria di alcuni degli eccentrici avversari di Batman. (© DC Comics)

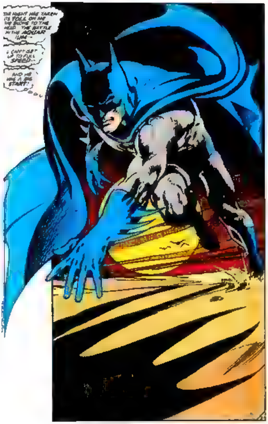


verso i criminali diventa meno evidente, sino a scomparire dal tutto. Tanto che egli rinnega le armi da fuoco e la grinta delle prime avventure.
Nel maggio 1943 fa inoltre la sua prima comparsa il fedele maggiordomo **Alfred Pennyworth**, il quale, messo a conoscenza della loro identità segreta, li caverà spesso dai pasticci.
Nella vita di tutti i giorni Batman è il miliardario **Bruce Wayne**, che nessuno riterrebbe capace di simili imprese, mentre il suo giovane pupillo Robin è **Dick Grayson**.
Il loro rifugio, la Bat-caverna, si trova in un antro naturale situato sotto la villa dei Wayne: inizialmente c'erano solo trofei e souvenir delle loro fantastiche imprese, mentre in seguito si è riempito di marchingegni scientifici e fantascientifici.



NIENTE SUPERPOTERI MA TANTI GADGET

Non essendo dotati di particolari superpoteri, nella loro lotta contro il crimine Batman e Robin devono "accontentarsi" delle loro straordinarie doti acrobatiche anche se si servono spesso di vari marchingegni che ricordano, per nome e per forma, il pipistrello, "bat" in inglese: la Bat-mobile, il Bat-elicottero, i Bat-arang (specie di boomerang), la Bat cintura, vero e proprio campionario di oggetti utili, che comprende macchina fotografica miniaturizzata, capsule fumogene, chiavi universali e una torcia a raggi infrarossi.
I cattivi, spesso eccentrici e caricaturali, giocano un ruolo importante nelle storie di Batman. E non tanto perché sono, evidentemente, indispensabili ai fini della trama, quanto per la loro originalità, a incominciare dal **Joker** (**Jolly**), avversario per eccellenza in numerose avventure, che ha l'aspetto di un clown, con un volto bianco, i capelli verdi e un'espressione eternamente ghignante. Pur essendo un concentrato di malvagità, questo criminale non ha in realtà nessuna intenzione di eliminare il rivale mascherato, quanto piuttosto di sfidarne continuamente l'intelligenza. Fra i nemici si annoverano anche l'**Enigmista** (**The Riddler**), che lo preavvisa sempre, con un difficile indovinello, dei crimini che sta per compiere, e la **Donna gatto** (**Catwoman**), che, innamorata com'è dell'uomo pipistrello (anche se non lo ammetterebbe mai), lo ha addirittura salvato da morte certa parecchie volte.
Persa la grinta iniziale e spesso alle prese con oggetti giganteschi oltre che con queste, alla lunga assurde, gare di abilità, negli anni Cinquanta il personaggio è spesso costretto in storie senza capo né coda che sembrano rivolgersi esclusivamente ai lettori più giovani e meno esigenti. Nella seconda metà degli anni Sessanta la figura di Batman subisce non pochi cambiamenti.



Batman nella stupenda versione disegnata da Neal Adams (© DC Comics)

Autori come John Broome, Gardner Fox e Carmine Infantino cercano di impegnarlo in avventure un po' più realistiche, ammorbidendo contemporaneamente il disegno e attribuendo all'uomo pipistrello qualche difetto "umano".
Può essere curioso ricordare che in quel periodo alcune avventure di Batman sono state realizzate in Italia. In queste storie l'eroe creato da Finger e Kane era da solo - senza Robin, senza Bat-mobile e senza marchingegni più o meno fantascientifici - e risolveva veri e propri gialli facendo ricorso, naturalmente con successo, solo all'intelligenza deduttiva. Molti dei mutamenti realizzati in Italia saranno poi introdotti nelle storie statunitensi all'inizio degli anni Settanta: **Robin** va all'università e si unisce ai Teen Titans, **Batman** rimane solo e abbandona la Bat-mobile e la maggior parte dei marchingegni che lo avevano sino a quel momento accompagnato nella sua lunga lotta contro il crimine.
Inoltre, grazie soprattutto a Frank Robbins e a Neal Adams, questo personaggio torna ai toni cupi delle origini e lo ritroviamo sempre più spesso appollaiato di notte sugli alberi o sui cornicioni sempre pronto a intervenire in caso di necessità. Anche se il Batman di Frank Miller è ancora molto lontano, l'uomo pipistrello degli anni Settanta ricomincia a infondere, con la sua sola presenza, paura nei delinquenti che si mettono sulla sua strada.





Batman contro Superman. Il titanico scontro ha luogo nell'ultima parte di The Dark Knight Returns, la saga realizzata da Frank Miller nella seconda metà degli anni Ottanta (© DC Comics)

Batman e Kelley Carrie nei panni di Robin nella versione scritta e disegnata nel 1986 da Frank Miller. Accanto, Batman uccide il Jolly dopo un memorabile scontro in un Luna Park (©DC Comics)



IL RITORNO DEL CAVALIERE OSCURO

All'inizio degli anni Ottanta, il lato "nero" di Batman riprende consistenza. Gerry Conway, Dough Moench e Gene Colan propongono un eroe ormai simile a un vigilante, sempre più solitario, tenebroso e implacabile. Forse per smussarne queste caratteristiche, nel 1985 gli viene affiancato un nuovo **Robin**, un quattordicenne di nome Jason Todd che Batman sorprende mentre tenta di rubargli le gomme della Bat-mobile, decidendo di reclutarlo dopo aver scoperto che si tratta dell'ennesima vittima della criminalità di Gotham City, orfano di un piccolo delinquente ucciso da **Two-Face**.
Il nuovo Robin svolge comunque un ruolo marginale, senza mai entrare nelle simpatie dei lettori i quali, più che rimpiangere Dick Grayson, ormai amano le imprese solitarie del Cavaliere Oscuro. Tant'è che nel 1988 sul numero 426 di *Batman* prende il via una storia in quattro parti intitolata "A Death in the Family": la



Freccia Verde nella versione classica di George Tuska e Bill Wray e nquella moderna d Mike Grell. (©DC Comics)



morte in famiglia a cui si allude è proprio quella di Robin, massacrato e ucciso dal **Joker** nel fumetto, ma in realtà "eliminato" dalla DC con l'alibi di un referendum telefonico proposto ai lettori a metà storia chiedendo loro se questa dovesse terminare con la morte di Robin o meno. 5343 voti contro 5271, almeno stando all'editore, ne hanno decretato la fine
Ma l'avvenimento determinante per il rilancio di Batman è la pubblicazione nel 1986 di "The Dark Knight Returns", una saga in quattro albi scritta e disegnata da Frank Miller nella quale il vendicatore mascherato torna alla ribalta dopo dieci anni di inattività, ormai cinquantenne, per sgominare la criminalità che imperversa in una Gotham City dipinta con toni cupissimi.
Quello del Cavaliere Oscuro è a tutti gli effetti "il ritorno dell'eroe" in chiave mitologica, invincibile guerriero e salvatore che si batte per la giustizia avversato dalle stesse forze di polizia e dai mass media, dopo che il commissario Gordon è andato in pensione. L'eroe tuttavia è stanco, assillato da mille dubbi e tormentato dai fantasmi del passato. La sua battaglia, "triste, solitaria y final" come l'ultima indagine di Philip Marlowe raccontata nel romanzo dell'argentino Osvaldo Soriano, lo porta allo scontro decisivo con il Joker, che uccide con le sue mani dopo una memorabile battaglia in un Luna Park.
Sullo sfondo di un conflitto nucleare tra sovietici e statunitensi da sventare, Batman è diventato un mito tanto imbarazzante che lo stesso presidente Reagan ordina a **Superman** di fermarlo. I due vecchi amici, sempre divisi sul concetto di giustizia, si trovano così di fronte in una lotta senza esclusione di colpi durante la quale Batman accusa Superman di aver tradito la loro causa e di essere divenuto un lacché delle istituzioni. "Questa è la fine... per tutti e due. Potevamo cambiare il mondo e adesso guarda come siamo ridotti. Io sono un imbarazzo per i politici e tu... uno scherzo di natura."



Una tavola tratta da Batman Year One, storia scritta da Frank Miller e disegnata da David Mazzucchelli in cui si narrano le origini del uomo pipistrello. (©DC Comics)

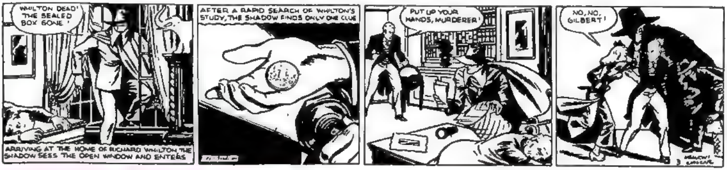
In Gotham by Gaslight, una storia ambientata da Brian Augustyn e Michel Mignola nel 1889, Batman affronta addirittura Jack lo squartatore. (©DC Comics)



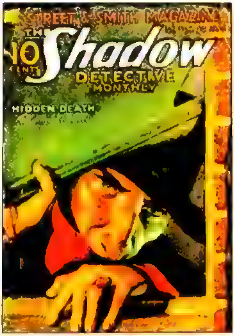
Batman riesce incredibilmente a sconfiggere Superman quindi muore, colpito da un infarto. O meglio, finge di morire, perché quattro pagine dopo lo vediamo inoltrarsi nella vecchia Bat-caverna con un piccolo esercito di fedeli, il redivivo Freccia Verde e una ragazza di nome **Kelley Carrie** nei panni di Robin. "Abbiamo anni - sono le sue ultime parole nella storia - anni per studiare, allenarci, organizzarci. Qui, nella caverna senza fine, al di là di quel che rimane di un giustiziere ormai datato. Comincia qui... un esercito per ridare senso a un mondo minacciato da gente peggiore che non ladri e assassini. Sarà una buona vita... buona abbastanza."
"The Dark Knight Returns", oltre che uno straordinario racconto, è una profonda e melanconica riflessione sugli eroi dei fumetti statunitensi, al pari di **Watchmen** di Alan Moore e Dave Gibbons. Negli anni successivi altre saghe hanno rilanciato alla grande la leggenda dell'eroe, da "Batman Year One", scritta da Frank Miller e disegnata da David Mazzucchelli, in cui si narrano con un taglio davvero

chandleriano le origini del personaggio, fino a "Year Two", disegnata da Alan Davis e Todd McFarlane su testi di Mike W. Barr, in cui Batman si vendica, finalmente, dell'assassino dei genitori, un tale **Joe Chill** e non il Joker, come è arbitrariamente raccontato nel film di Tim Burton che ha sancito universalmente il mito dell'uomo pipistrello nel cinquantennale della sua nascita.
Le ragioni del grande ritorno al successo di Batman stanno soprattutto nella riscoperta delle sue origini di vendicatore della notte, quasi con una matrice di eroe da feuilleton ottocentesco come hanno ben evidenziato Brian Augustyn e Michael Mignola con "Gotham by Gaslight", una specie di racconto immaginario ambientato nella Gotham City del 1889, dove un Batman romantico si trova di fronte nientemeno che Jack lo squartatore.
Riapparso come abbiamo visto quasi di sfuggita, ma con un ruolo determinante, in "The Dark Knight Returns", **Freccia Verde** (**Green Arrow**) alias **Oliver Queen** ha avuto l'opportunità di tornare alla ribalta alla fine degli anni Ottanta grazie alla convincente rivisitazione del personaggio operata da Mike Grell. Apparso nel 1941, Freccia Verde è un eroe atipico, come Batman privo di superpoteri anche se a lungo considerato omogeneo al mondo dei supereroi, pur essendo in definitiva protagonista di storie poliziesche nelle quali agisce come un moderno Robin Hood mascherato, con tanto di arco e una riserva inesauribile di frecce dai mille trucchi. Affiancato dal fedele **Speedy**, chiaramente ispirato al Robin di Batman, Freccia Verde ha vissuto una stagione particolarmente felice negli anni Settanta, quando lo sceneggiatore Dennis O'Neil e il disegnatore Neal Adams, affiancandolo in una serie di avventure a **Green Lantern**, lo hanno proposto in una versione di grande realismo e modernità, a partire dalla drammatica rieducazione di Speedy divenuto tossicodipendente.

The Shadow nella versione a striscia realizzata da Vernon Greene. (© Ledger Syndicate)



Copertine di due pulps incentrati sulle avventure di The Shadow, un lungo serial radiofonico (© Street and Smith)



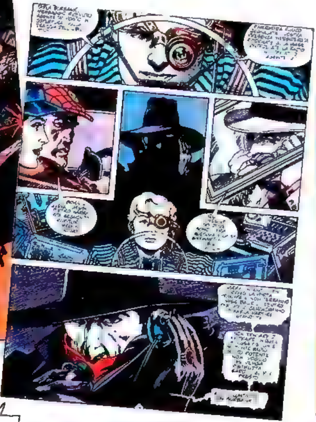
L'OMBRA DEL VENDICATORE

L'età dell'oro degli eroi dei serial radiofonici e dei pulps trova in **The Shadow** uno dei suoi personaggi più rappresentativi e popolari.
Il misterioso vendicatore appare nel 1929 sulla rivista *Fame and Fortune* in una serie di racconti firmati dallo scrittore George C. Jenks con lo pseudonimo di Frank S. Lawton, a partire da "The Shadow of Wall Street" in cui si occupa di difendere i grandi finanzieri da affaristi senza scrupoli. Il personaggio è appena abbozzato, ma il nome suggestivo e l'ombra di mistero che lo circonda sono ideali per trasformarlo nel presentatore di "Street & Smith Detective Story Hour", un serial radiofonico sponsorizzato dagli editori della popolare rivista.
"The Shadow sa - declamava una voce tenebrosa - e anche voi saprete se ascolterete la storia che *Detective Story Magazine* di Street & Smith ha preparato per voi." Seguiva una risata inconfondibile che rese il misterioso annunciatore così celebre da spingere gli editori a dargli una vera e propria identità, quella di **Lamont Cranston**, alter ego di **Kent Allard**, un uomo che ha deciso di dedicare la propria vita al trionfo della giustizia. Con lo pseudonimo di Maxwell Grant, lo scrittore Walter B. Gibson dà così il via alla saga dell'eroe con una serie di racconti pubblicati su *The Shadow Magazine* a partire dal 1931.
E' George Rozan, subentrato a suo fratello Jerome nell'illustrazione delle copertine della rivista, a fornire la caratterizzazione grafica di The Shadow: la figura altissima, il lungo cappotto nero con il bavero sempre rialzato, il cappello a tesa larga, l'anello dai poteri ipnotici all'anulare sinistro, l'espressione intensa degli occhi dal taglio quasi orientale e il naso aquilino che si protende sulla sciarpa rossa che copre la parte inferiore del volto. E' questa l'immagine ripresa dagli autori

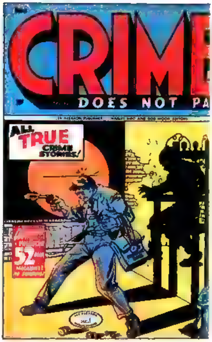
delle prime versioni a fumetti del giustiziere: dalla striscia firmata da Vernon Greene, distribuita dal Ledger Syndicate dal 1938 al 1942, alle storie realizzate dallo studio di Jack Binder iniziate su *Shadow Comics* nel marzo 1940, con il notevole contributo di Bob Powell nel dopoguerra.
Lamont Cranston è un elegante e ricco gentiluomo appassionato di criminologia che ha appreso in Oriente arti segrete come l'ipnosi, impegnato come Shadow a sventare complotti di ogni genere assistito da un ben assortito gruppo di aiutanti: **Margo Lane**, assistente e compagna, **Harry Vincent**, brillante braccio destro, **Shrevy**, ex pugile tuttofare, e **Burbank**, esperto in telecomunicazioni. Shadow non ama le mezze misure e non ha mai esitato un istante a liquidare i suoi avversari a colpi di revolver o a raffiche di mitra, dopo averli terrorizzati con la sua agghiacciante risata in storie dalle atmosfere minacciose. Le avventure a fumetti hanno seguito a lungo l'evoluzione del personaggio maturata nelle centinaia di romanzi pubblicati e nei serial radiofonici in cui, nel 1937, Orson Welles ha dato una memorabile interpretazione del vendicatore.

The Shadow nella personalissima versione di Howard Chaykin. (© DC Comics)



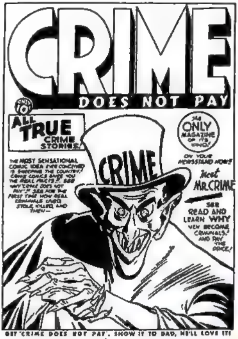


Crime Does Not Pay è un comic book la cui crudezza narrativa anticipa quella del fumetto nero italiano. (© Lev Gleason Publications)



Tra gli autori dei comic books di Shadow merita di essere ricordato Mike Kaluta, che negli anni Settanta ha realizzato numerose storie di questo personaggio su testi di Dennis O'Neil (© DC Comics)

Eclissatosi negli anni Cinquanta, The Shadow torna alla ribalta nel 1964 come improbabile supereroe, con tanto di stivali a reazione, in una serie di otto numeri prodotta dalla Archie Comics. Un infortunio che non ha nulla a che vedere con la vera riscoperta del personaggio operata nel 1973 dalla DC con una serie in cui i testi di Dennis O'Neil e i disegni di Mike Kaluta e Frank Robbins tra gli altri colgono alla perfezione le atmosfere "noir" tipiche delle sue storie.
Negli anni Ottanta, The Shadow è divenuto un personaggio cult soprattutto grazie alla graphic novel realizzata da Howard Chaykin per la DC nel 1986 - "Shadow è tornato... Dio aiuti i colpevoli!" - in cui l'eroe, 35 anni dopo essere sparito nel nulla, ai nostri giorni si presenta giovane come non mai a Margo Lane e agli altri suoi vecchi collaboratori, svelando il suo segreto di immortale paladino della giustizia, addestrato come "guerriero dell'ombra" e inviato tra i comuni mortali dai saggi del mitico mondo di Shambala, l'utopistica città fondata nel 1274 da Kublai Khan e Marco Polo come rifugio di scienziati dediti alla ricerca e alla pace. Più tradizionale, ma altrettanto affascinante, "Hitler's Astrologer", una Marvel Graphic Novel realizzata dal team O'Neil-Kaluta nel 1988: un intrigo hard-boiled ambientato nel 1941 con The Shadow alle prese da par suo con un complotto nazista.



Mister Crime, uno spettro dal volto scavato e le orecchie a punta, introduceva e commentava le storie pubblicate su Crime Does Not Pay. (© Lev Gleason Publications)

IL DELITTO NON PAGA!

Con la trasformazione dal numero 22 di *Silver Streak* in *Crime Does Not Pay*, nel giugno 1942 nascono i crime comics che potremmo considerare i più diretti antenati dei fumetti neri italiani degli anni Sessanta. Si tratta infatti di un genere ben più "forte" rispetto a quello dei detective e dei mystery comics, focalizzato soprattutto sulla realizzazione dei colpi e sulla violenza dei delitti più che sull'indagine, con una tale dose di realismo che sin dal loro apparire sono stati oggetto di durissime critiche e accusati di favorire la criminalità.
"Non ho mai avuto idea di come fosse possibile svaligiare una cassetta di sicurezza della Central Station, finché non l'ho visto descritto su un comic book con una tale dovizia di particolari che ora saprei farlo anch'io", ha scritto in "Seduction of the Innocent" lo psicologo Frederic Wertham, il più acceso inquisitore dei fumetti e ispiratore delle severe restrizioni di censura imposte con il Comics Code Authorithy a partire dal 1954.





Comic books popolari negli Stati Uniti a cavallo fra anni Quaranta e anni Cinquanta. Crime Does Not Pay (© Comic House) True Crime Comics (© Magazine Village) Crime Patrol (© EC Comics) Crime Mysteries (© Ribage Publishing Corp.) Crimefighters (© Marvel Comics) Down With Crime (© Fawcett Pubs.) Wanted Comics (© Toytown) Crime Superstories (© EC Comics) Fugitives from Justice (© St John)

Sin dal suo apparire, comunque, *Crime Does Not Pay* incontra l'entusiastico favore del pubblico arrivando a tirature eccezionali: dalle 200.000 copie mensili del primo anno al record di un milione e mezzo di copie vendute nel 1948!
La formula dell'albo ideato dall'editore Lev Gleason e da Charles Biro, scrittore, disegnatore e direttore artistico, punta sulla rappresentazione estremamente realistica di crimini e delitti che in gran parte paiono tratti direttamente dalla cronaca nera dei quotidiani, mostrando senza mezzi termini il lato oscuro di una società corrotta, avida di denaro e sanguinaria. Anche se alla fine di ogni storia i colpevoli cadono nelle mani della giustizia, da questi fumetti trapelano una buona dose di erotismo e di sadismo, neanche tanto sfumati, davvero inediti per l'epoca. Cerimoniere dei racconti a partire dal numero 24 è **Mr.Crime**, uno spettro dal volto scavato, le orecchie a punta, i lunghi denti e le unghie affilate, un cilindro con la scritta Crime calzato sulla testa. Antesignano di **Zio Tibia**, Mr. Crime introduce e commenta cinicamente i racconti, proponendo la morale finale con l'immancabile battuta riferita al titolo dell'albo: "Il delitto non paga!".
Tra gli autori di spicco dei primi anni dell'albo, si segnalano lo stesso Charles Biro, disegnatore delle copertine più "efferate", Creig Flessel, Harry Lucey, Bob Montana e Dick Briefer. Nel dopoguerra, George Tuska, presto definito "the



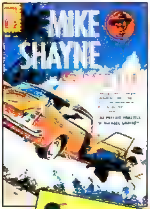
Ultima tavola di una storia pubblicata su un comic book della serie Crime Does Not Pay. Da notare gli interventi e i commenti di Mister Crime, un personaggio che soltanto i lettori possono vedere e "ascoltare". (© Lev Gleason Publications)

premier crime comic artist", Dan Barry, Fred Kida e Bob Fujitani, nelle cui storie non mancano una ventina di omicidi mensili.
Nell'aprile 1948, Lev Gleason affianca *Crime Does Not Pay* con un'altra testata, *Crime and Punishment* - titolo che ripropone il dilemma "Delitto e castigo" dall'omonimo romanzo di Dostoevskj -, mentre molti altri editori decidono di lanciarsi in questo fiorente mercato. Vedono così la luce *True Crime Comics, Gangsters Can't Win, Real Clue Crime,* seguite negli anni Cinquanta da *Crimes Incorporated, Men Against Crime, Crime Must Lose* e *Lawbreakers*. La DC, senza particolare impegno, pubblica *Gang Busters, Mr. District Attorney* e *Big Town*. Interessante il contributo offerto al genere dal team formato da Joe Simon e Jack Kirby, attivi sulla rinnovata *Headline Comics* e su *Clue Comics*.
L'austerity imposta ai fumetti con l'applicazione del comics code nel 1954 segna la fine dei crime comics. I pochi che sopravvivono sono costretti ad adeguarsi, perdendo progressivamente pubblico fino a scomparire alla fine del decennio, sopraffatti anche dall'invadenza dei programmi televisivi.
I detective e i mystery comics, basati su trame e personaggi ben definiti, più vicini alla tradizione letteraria del poliziesco, hanno maggiore fortuna. I vari **The Saint**, **Kerry Drake**, **Charlie Chan**, **Ellery Queen**, **Sherlock Holmes** e **Perry Mason** sono affiancati da private eyes creati appositamente per i comic books come **Mike Shane**, **Sam Hill** e **Ken Shannon**, ognuno titolare di un proprio albo. Si tratta di una produzione di livello medio, destinata a entrare presto nell'ombra.

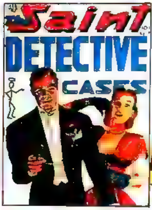
Personaggi popolari della narrativa poliziesca. Charlie Chan (© Crestwood) Ellery Queen (© Superior Comics) Mike Shayne Private Eye (© Dell Publishing) Perry Mason (© David McKay) Edgar Wallace Comics (© Herald)











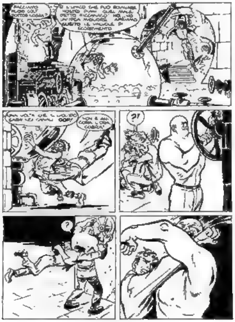




Classica prima tavola delle storie di Spirit. (© Will Eisner)

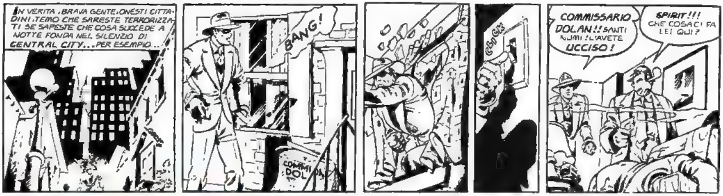
UN DETECTIVE USCITO DALLA TOMBA

Mentre sta inseguendo il **Dottor Cobra**, uno scienziato che vuole dominare il mondo incominciando da Central City, una città che ricorda non poco New York, il giovane criminologo **Denny Colt** viene abbattuto da un'esplosione. Ritenuto morto, viene sepolto nel cimitero di Wildwood; ma poi si riprende, riesce a uscire dalla tomba e, con la complicità del vecchio **Commissario Dolan**, della figlia **Ellen** e di un negretto di nome **Ebony White**, torna come **Spirit** a perseguitare i criminali, che lo credono uno spettro. Il fatto di non essere condizionato dalle leggi non lo porta ad essere un cieco giustiziere. Nel cimitero ha addirittura costruito un'attrezzata abitazione-laboratorio, trampolino per le sue imprese.
Nato nel giugno del 1940 sull'onda del successo degli eroi mascherati della fine



La prima storia di Spirit è stata ridisegnata alla fine degli anni Sessanta da Will Eisner perché gli originali erano stati smarriti. (©Will Eisner)

degli anni Trenta, Spirit è però ben diverso dai suoi immediati modelli: non ha superpoteri né doti particolari - ed è anzi estremamente vulnerabile, soprattutto al fascino femminile -, non è ricco e non porta la calzamaglia. Sempre vestito con una certa eleganza, con un paio di guanti gialli e un cappello a larghe tese perennemente in testa, Spirit porta anche una mascherina azzurra sugli occhi che gli dà un'aria più parodistica che misteriosa. E d'altra parte l'ironia e l'umorismo sono spesso presenti nelle migliori storie di questo personaggio, anche se altre hanno toni drammatici o addirittura macabri.
Creato come supplemento domenicale di sette tavole - ogni settimana un'avventura completa, spesso con tutta la prima pagina occupata dal titolo d'apertura sovrastato dal nome del detective composto con soluzioni grafiche e caratteri sempre diversi -, Spirit è considerato uno dei più interessanti eroi del fumetto statunitense per l'originalità delle storie e per il disegno, a quei tempi realmente rivoluzionario. Con le sue inquadrature e angolazioni particolari, Eisner anticipò infatti un certo linguaggio cinematografico. Per esempio quello proposto da Orson Welles in "Quarto Potere".
Dall'ottobre 1941 al febbraio 1944, Spirit è stato distribuito anche come striscia quotidiana dal Register and Tribune Syndicate. Richiamato alle armi nel 1942, Eisner affidò il proprio personaggio ad altri autori, tra i quali si ricordano almeno Lou Fine, Jack Kirby e Joe Simon, riprendendolo soltanto nel 1946 per abbandonarlo di nuovo nel 1952. Verso la fine degli anni Sessanta, quando lettori ed editori si interessano di nuovo a Spirit, Eisner realizza nuove storie, ridisegnando anche la prima avventura perché gli originali erano stati smarriti durante la guerra.



Dall'ottobre 1941 al febbraio 1944, Spirit è stato protagonista anche di una striscia quotidiana iniziata da Eisner e in seguito continuata dai suoi assistenti. (© Will Eisner)



Una bella tavola di Spirit. Da notare l'impiego del colore in chiave narrativa. (© Will Eisner)

DA KERRY DRAKE A RIP KIRBY

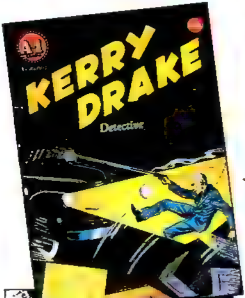
Creato nel 1943 da Alfred Andriola dopo la fine di Charlie Chan e impegnato soprattutto in avventure quotidiane, nelle quali ha modo di affrontare e sconfiggere criminali più "normali" rispetto a quelli contro i quali lottano abitualmente Dick Tracy o Spirit - anche se non mancano personaggi pittoreschi come il sadico **Stiches** o il deforme **Goliath** -, **Kerry Drake** è un robusto sergente della squadra omicidi, onesto e coscienzioso, talvolta aiutato nelle indagini dalla moglie **Mindy**. Una serie vivace, piena di sparatorie e scazzottate, non priva di qualche venatura umoristica e con storie abbastanza realistiche, caratterizzate spesso da riferimenti all'attualità statunitense.
Kerry ha anche un fratello, **Lefty**, che fa l'investigatore privato. Spesso agiscono in concorrenza e naturalmente le loro strade non possono non incrociarsi: il contrasto tra i loro caratteri nonché la diversità dei loro metodi operativi sono infatti alcuni dei "trucchi" utilizzati da Andriola per movimentare le varie storie. Più simpatico e scanzonato, Lefty Drake ha poi finito col diventare il vero protagonista della serie.
Creato nel 1945 da Bob Brent e dal disegnatore Bob Wells, **Judge Wright**, più noto in Italia come **Giudice Morris**, è un magistrato, anche se assomiglia più a un investigatore privato, che finisce sempre col ricercare la risoluzione dei casi che



Creato da Alfred Andriola nel 1943, Kerry Drake è un robusto sergente della squadra omicidi. (© Field Newspaper Syndicate)

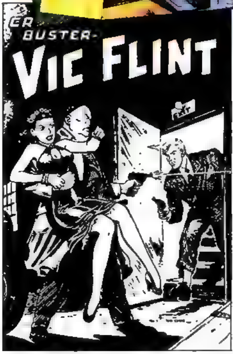
dovrebbe limitarsi a giudicare, dopo non pochi e infrequenti contrasti con il procuratore distrettuale di turno. Alle prese soprattutto con uxoricidi, perfidi assassini e politicanti corrotti, Wright non perde mai il proprio sangue freddo, neanche nelle situazioni più difficili, ma il suo comportamento troppo flemmatico non ha certo contribuito ad accattivargli le simpatie del grosso pubblico. La serie si è interrotta alla fine degli anni Quaranta, dopo che il disegnatore era stato sostituito prima con Fred Kida e poi con George Roussoe, che non sono riusciti a sostenerla.
Nel gennaio del 1946 nasce **Vic Flint**, una serie un po' stereotipata, di impostazione realistica ma con qualche tratto grottesco, incentrata sulle avventure di un ex marine che ostenta un assoluto disinteresse per il denaro, fa l'investigatore privato con scrupolo e coraggio ed è spesso alle prese con l'ottuso **Ispettore Growl**, capo della polizia. Questa serie merita di essere ricordata anche per il gran numero di autori "implicati": in un primo tempo i disegni sono di Ralph Lane su testi di Michael O'Malley, anche se in realtà tale pseudonimo nasconde una équipe di una dozzina di soggettisti e sceneggiatori. Nel 1950 Lane è sostituito da Dean Miller, cui subentra poco dopo John Lane, figlio del primo disegnatore. Nel gennaio del 1956 le strisce quotidiane vengono soppresse mentre le tavole domenicali sono continuate con un nuovo titolo "The Good Guys", vale a dire "i bravi ragazzi" - da John Lane, che accentua l'aspetto umoristico.





Copertina di un comic book dedicato alle avventure del poliziotto creato da Andriola dopo la fine di Charlie Chan. (© Life's Romance)





Copertina di un comic book che ristampava le avventure di Vic Flint, un investigatore privato creato nel 1946 da Ralph Lane. (© St. John)

Judge Wright, più noto in Italia come Giudice Morris, è un magistrato "d'assalto". (© United Feature Syndicate)

RIP KIRBY, UN DETECTIVE CON GLI OCCHIALI

Arruolatosi nel 1944 come capitano della riserva nel corpo dei marines, Alex Raymond è smobilitato dall'esercito nel 1946. Sotto le armi, il creatore di personaggi famosi come **Flash Gordon**, **Jungle Jim** e l'**Agente segreto X-9**, ha maturato un concetto diverso dell'eroe e preferisce creare ex novo il detective **Rip Kirby** piuttosto che riprendere la saga spaziale di Flash Gordon.
Dotato di una solida formazione universitaria (è laureato in legge e in chimica, ma ha anche seguito dei corsi di medicina), Rip Kirby è un uomo elegante e raffinato, ha una certa predilezione per la musica classica, suona molto bene il piano e non ama la violenza, ma non vi si sottrae quando vi è costretto. Ama i libri, gioca a scacchi, fuma la pipa e porta gli occhiali. La sua miopia lo rende certo più simpatico e umano, ma anche molto più vulnerabile. Gli occhiali non gli impediscono certo di condurre le indagini ma, in caso di uno scontro corpo a corpo, possono anche cadere e rompersi, creandogli qualche problema. Infine non è necessariamente invincibile, come la maggior parte degli eroi dei fumetti: nella prima avventura giunge un attimo in ritardo, nella seconda un uomo è ucciso sotto i suoi occhi e un altro si avvelena, nella terza lui stesso viene picchiato duramente... Naturalmente questo non vuol dire che egli compia un errore in ogni storia, significa solo che può anche compierne, come qualsiasi persona "normale".



Come la maggior parte degli eroi del fumetto avventuroso, anche lui ha "bisogno" di un avversario che sia alla sua altezza e che gli dia periodicamente del filo da torcere. Questo è il ruolo del terribile **Maciullatore** e le loro strade si intrecciano spesso, del tutto casualmente, anche se lui non lo cerca testardamente con propositi di vendetta come di solito accade in questi casi.
Accanto a Rip Kirby troviamo spesso un validissimo coprotagonista, il fedele e solerte maggiordomo **Desmond**, un abile scassinatore a riposo che ormai "lavora" solo per la giustizia. Non possiamo non ricordare almeno due deliziose figure femminili: la bionda **Honey Dorian** e la bruna **Pagan Lee**, ex criminale dal burrascoso passato, redenta da Rip Kirby e trasformatasi in una stella del cinema.
Alla scomparsa di Raymond, avvenuta improvvisamente nel 1956 in seguito a un incidente automobilistico, la serie è stata continuata da John Prentice, un disegnatore che ha retto con onore il confronto con il grande maestro.



Prima striscia di Rip Kirby. Un giornale rivela che il detective ha combattuto da eroe nel Pacifico. (© King Features Syndicate)





Rip Kirby, il primo detective con gli occhiali, in una tavola pubblicitaria realizzata da Alex Raymond. (© King Features Syndicate)

Il giudice Parker nella versione di Harold Le Doux. (© Publishers Newspaper Syndicate)

Copertina di un comic book che raccoglieva le avventure di Rip Kirby già apparse sui quotidiani. (© David McKay/King Features Syndicate)

Il giornalista Steve Roper è protagonista di storie sempre più avventurose (© Publishers Newspaper Syndicate)



Creato nel novembre 1952 dallo psichiatra Nicholas Dallis e dal disegnatore Dam Heilman, sembra che il personaggio del **Giudice Parker** sia ispirato a un giudice del tribunale dei minorenni che Dallis aveva conosciuto anni prima a Toledo, nell'Ohio. Con la morte di Heilman, avvenuta nel 1965, la realizzazione grafica della serie è stata affidata ad Harold Le Doux, che la continua tuttora con uno stile realistico sempre molto curato oltre che attento alle mode del momento. Vedovo cinquantenne all'inizio della serie, il giudice Parker si è in seguito risposato e, come spesso capita nel mondo dei fumetti, malgrado il trascorrere del tempo ha un aspetto più giovanile e sportivo. All'inizio degli anni Settanta acquista sempre più spazio nella serie il giovane e aitante avvocato **Sam Driver**.
Protagonista di intricati casi giudiziari nei quali si intrecciano non pochi elementi sentimentali e drammatici relativi alla vita privata dei protagonisti e dei comprimari dei vari episodi, il giudice Parker affronta ogni volta, in storie abbastanza realistiche, un problema particolare: dalla delinquenza minorile alla droga, dalla violenza ai problemi scaturiti dai divorzi. Nel 1975 sono stati presi in considerazione anche alcuni "casi" relativi all'etica della professione.



Creato da Pete Hoffman nel 1954, Jeff Cobb porta una vistosa benda nera sull'occhio destro. (© General Feature)

Copertina del primo numero dei Gialli Mondadori, popolare collana di romanzi polizieschi nata in Italia nel 1929. (© Mondadori)

Del vero poliziotto Giuseppe Michele Petrosino, il Petrosino di Ferdinando Vichi ha sfruttato solo la popolarità del nome, non la realtà biografica (© Nerbini)

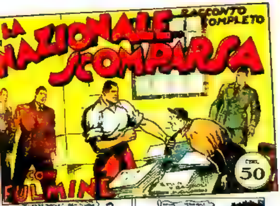
Apparso inizialmente come personaggio di contorno in una serie prettamente umoristica creata nel 1936 da Allen Saunders e dal disegnatore Elmer Woggon e incentrata sulle divertenti disavventure di un buffo stregone indiano, Big Chief Wahoo, **Steve Roper** fa l'inviato speciale per un'importante rivista occupandosi di settori diversi che spaziano dalle indagini sulle speculazioni edilizie alla cronaca rosa, dall'episodio patetico dell'infante abbandonato alle cupe trame del delitto misterioso, e non disdegna certo di gettarsi a corpo morto "nella notizia", con notevole sprezzo del pericolo e mettendo spesso a repentaglio la propria incolumità.
Con il passare del tempo il suo ruolo diviene sempre più rilevante - negli anni della guerra fredda ci sono state alcune storie di spionaggio venate di anticomunismo - anche se la serie sarà ribattezzata con il suo nome soltanto nel 1953, quando William Overgard subentrerà a Woggon.
Steve Roper è ora più massiccio e grintoso; è sempre un giornalista, ma combatte prevalentemente contro la criminalità organizzata ed è sempre più spesso implicato in prima persona in indagini poliziesche di vario tipo. Inutile dire che tutti i casi ai quali lavora si concludono felicemente e che egli non solo fa arrestare truffatori e assassini si assicura anche importanti servizi in esclusiva.
Seguendo l'esempio di Alex Raymond, che col suo Rip Kirby aveva creato un detective atipico e assai diverso dagli eroi tutti d'un pezzo come Dick Tracy, Pete Hoffman dà vita nel 1954 a **Jeff Cobb**. Se Rip Kirby è il primo grosso personaggio avventuroso a portare gli occhiali, Jeff Cobb è addirittura orbo e porta una vistosa benda nera sull'occhio destro. Come l'eroe di Raymond è essenzialmente un uomo normale, capace anche di prenderle e di finire di tanto in tanto all'ospedale. E' un classico giornalista-detective, anche se non sembra che stia spesso dietro la scrivania visto che è sempre impegnato in prima linea a fianco della polizia per risolvere casi di tutti i generi. Se le storie sono spesso piuttosto ovvie, la serie è resa piacevole dal disegno pulito di Hoffman e avrebbe certo meritato una maggiore fortuna.



GIALLO ALL'ITALIANA



Nel fumetto italiano il poliziesco si presenta timidamente alla fine degli anni Trenta, stentando a trovare una propria identità, sopraffatto dalla prolifica produzione avventurosa dell'epoca. La stessa letteratura poliziesca, del resto, era stata scoperta di recente e riconosciuta come tale con la nascita nel 1929 dei *Gialli Mondadori*. La collana di romanzi era divenuta immediatamente un punto di riferimento per gli appassionati del genere e per i pochissimi autori italiani di rilievo come Alessandro Varaldo, il primo giallista nostrano ad esservi ospitato nel 1931 con il romanzo "Il settebello", Ezio D'Errico, Alessandro De Stefani, Tito A. Spagnol, Augusto De Angelis, creatore del Commissario De Vincenzi, e l'esordiente Giorgio Scerbanenco.
Questo retroterra letterario, certo non eccezionale, e la politica culturale del regime fascista, ostile a un genere prettamente realistico e legato all'analisi sociale, sono i principali motivi della lentezza e dell'incertezza con le quali il poliziesco si è fatto strada nel fumetto italiano, che prende il via con la storia intitolata "La sfida del bandito", apparsa nel 1938 sulle pagine di *L'Avventuroso*, accanto a **Red Barry** e **Radio Patrol**, e presentata come "le memorie del celebre poliziotto **Renato Gallo**" con la firma di Giove Toppi, autore delle copertine della rivista.
Più dignitose le "sensazionali avventure del celebre poliziotto italiano **Petrosino**" realizzate sempre per *L'Avventuroso* da Ferdinando Vichi. Del vero Giuseppe Michele Petrosino, assassinato il 12 marzo 1909 in Piazza Marino a Palermo dall'organizzazione criminale della Mano Nera, il personaggio in realtà ha solo il





Copertina di una storia di Dick Fulmine e una sequenza ricca d'azione. Creato nel 1938 da Vincenzo Baggioli e Carlo Cossio, questo poliziotto italo-americano era protagonista di storie un po' grossolane e nazionaliste. (© Carlo Cossio)

nome. Pipa e completo a scacchi alla Sherlock Holmes, Petrosino agisce sullo sfondo di scenari esotici di maniera, da Corfù ad Algeri, preferibilmente contro il suo accerimo avversario **Monk Eastman**, un "bieco ebreo" responsabile di orribili delitti in compagnia "dell'infida e crudele creola" **Mabel**.
Il divieto di "sciacquare i panni sporchi in pubblico" imposto dal regime e l'impossibilità di ammettere l'esistenza, in Italia, di qualsiasi forma di criminalità, condizionano anche le storie di **Dick Fulmine**, apparso in albo il 29 marzo 1938. Disegnato da Carlo Cossio su testi di Vincenzo Baggioli, l'eroe agisce in una improbabilissima Chicago, opposto a delinquenti presentati come la feccia dell'umanità: il gigantesco negro **Zambo**, nel dopoguerra trasformato in un buono, l'oste sudamericano **Barreira**, l'ipnotizzatore **Flattavion**, una specie di Mandrake cattivo, **Maschera Bianca** dalla micidiale pistola a gas soporifero, senza contare gli svariati truffatori ebrei. Tutti regolarmente presi a cazzotti e sberloni (tra i più efficaci elargiti in un fumetto) da un Dick Fulmine sempre con il sorriso sulle labbra e capace di qualche battuta ironica del tipo "fatevi sotto, piccioncini miei". Con il passare del tempo, e a quanto pare su precisa richiesta del MinCulPop, gli autori inventano un incidente stradale che costringe l'eroe a una plastica facciale



Pat La Rocca, disegnato dal futuro regista cinematografico Damiano Damiani (© Damiano Damiani)

Apparso sugli Albi Uragano nel 1945, l'Asso di Picche è il primo personaggio di successo disegnato da Hugo Pratt, su testi di Mario Faustinelli (© Florenzo Ivaldi)

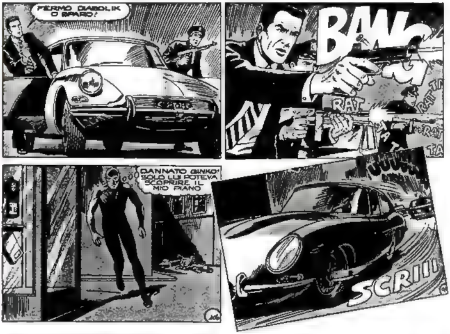


che ne migliora l'aspetto. Perde anche il nome Dick e smette il troppo americano maglione a girocollo a favore di una camicia bianca, infilata in un paio di patriottici pantaloni alla zuava. Continua però a menare le mani, e con lo scoppio della guerra i suoi antagonisti sono soprattutto spie alleate, russi e cinesi.
Il ritorno degli eroi d'oltreoceano messi al bando dal fascismo e la scoperta di Dick Tracy e Rip Kirby sulle pagine di *Robinson* non sono di stimolo al poliziesco italiano che, nel dopoguerra, mantiene il proprio livello piuttosto basso, con personaggi di maniera, intrecci banali e pochissima suspense. Meritano almeno di essere segnalati **Pat La Rocca**, disegnato dal futuro regista cinematografico Damiano Damiani, **Jim Brady** di Saverio Fui e Ruggero Giovannini, ex pugile e detective pubblicato sulle pagine di *Il Vittorioso*, **Ravengart** di Mario Uggeri, "il re dei poliziotti", e l'**Asso di Picche**, disegnato da Hugo Pratt su testi di Mario Faustinelli. Apparso sugli *Albi Uragano* nel 1945, l'Asso di Picche è l'alter ego del giornalista **Gary Peters**, impegnato come giustiziere mascherato contro temibili organizzazioni criminali: un eroe per molti aspetti inedito per il fumetto italiano, decisamente innovativo per il disegno ma ancora legato a modelli statunitensi. Nel 1946 Cesare Solini e Antonio Canale creano **Amok**, un altro giustiziere in costume e mascherina nera, in questo caso attivo nientemeno che in Malesia. Le sue storie sono a tutti gli effetti avventurose, ma il taglio narrativo, i colpi di scena e certe atmosfere tenebrose, senza dimenticare le critiche moraliste rivolte al personaggio, considerato diseducativo per i lettori più giovani, sono il preludio alla generazione, discussa ma interessante, degli eroi mascherati del fumetto nero degli anni Sessanta tenuta a battesimo da **Diabolik**.



Copertina del primo numero di Diabolik, il capostipite del fumetto nero, creato dalle sorelle Angela e Luciana Giussani nel 1962. (© Astorina)

Nel novembre 1962 appare nelle edicole italiane un piccolo albo intitolato "Il re del terrore". Un titolo azzeccato con il quale inizia la brillante carriera di **Diabolik**, creato dalle sorelle Angela e Luciana Giussani e disegnato da Luigi Marchesi per i primi episodi.
Diabolik non è uno dei tanti giustizieri mascherati bensì un inafferrabile bandito in calzamaglia, ultimo discendente della gloriosa stirpe degli eroi della letteratura popolare come Rocambole, Arsenio Lupin e Fantômas. Rispetto a questi ultimi Diabolik non è propriamente un bandito gentiluomo: nelle sue prime avventure, soprattutto, non esita a uccidere gli avversari, preferibilmente con un pugnale, rispettando tuttavia un proprio codice morale. Diabolik non è crudele, né tantomeno spietato: semplicemente agisce al di fuori delle leggi che governano la società, compiendo colpi sensazionali che, nel corso degli anni, gli hanno permesso di entrare in possesso di tesori d'inestimabile valore.



L'ispettore Ginko, il capo della squadra omicidi di Clerville, e l'eterno avversario di Diabolik. Sotto, Eva Kant l'inseparabile compagna e complice di Diabolik, qui in una storia realizzata da Alfredo Castelli e Sergio Zaniboni per i quotidiani. (©Astorina)





Anche se rispetta un proprio codice morale e raramente fa del male agli innocenti, Diabolik non esita a uccidere i suoi avversari. (©Astorina)

Diabolik è evidentemente ricchissimo, ma non lo ostenta. Si è trasformato nel re del crimine semplicemente perché ama il rischio e il pericolo, come confessa alla graziosa Lady Elisabeth Kant, nei cui meravigliosi occhi verdi ha visto balenare "la perfidia e la dolcezza". Trasformatasi in **Eva Kant**, e inseparabile compagna e complice del bandito, la donna potrà contare sull'assoluta fedeltà di Diabolik. La tenace monogamia del personaggio è perfettamente funzionale allo stile di vita che la sua "attività" gli impone, fatto di segretezza, rigore, concentrazione. Ogni colpo è preparato con applicazione e determinazione squisitamente scientifiche. Le storie, tutte ambientate nella città franco-americana di Clerville, sono ricche di suspense e sapientemente orchestrate, nonostante lo schema narrativo piuttosto limitato e ripetitivo. Gli elementi sono ben noti: dalle maschere di gomma che permettono alla coppia di criminali di assumere qualsiasi identità, alla Jaguar dai mille trucchi che non ha nulla da invidiare all'Aston Martin di James Bond, dagli inviolabili rifugi protetti da sofisticati sistemi difensivi alle ingegnose trappole preparate per garantire la fuga.

L'ispettore **Ginko** è l'eterno avversario di Diabolik. Il capo della squadra omicidi di Clerville, destinato a perdere la maggior parte degli scontri, ha ingaggiato un vero e proprio duello d'astuzia con il criminale, riuscendo diverse volte a catturarlo per vederselo però sfuggire regolarmente dalle mani di lì a poco, solitamente grazie all'intervento di Eva Kant. Nella terza storia, intitolata "L'arresto di Diabolik", Ginko è a un passo dalla vittoria finale, ma l'uomo che sale sul patibolo non è Diabolik, bensì l'attore Gurm, truccato come lui. "Abbiamo giustiziato un innocente!" esclama inorridito Ginko dopo che la gigliottina è caduta: l'identica battuta pronunciata dal poliziotto Juve, l'eterno avversario del capostipite del fumetto nero, Fantômas.

Nel corso degli anni la personalità di Diabolik si approfondisce ma non subisce modifiche sostanziali. Egli stesso, del resto, dichiara: " Non cambierò mai vita. Nessuna cosa al mondo potrebbe darmi l'esaltazione che mi dà l'idea di combattere contro il mondo intero". Apprezzabile è invece l'opera di progressivo raffinamento di cui è oggetto il personaggio dal punto di vista grafico. Dopo Marchesi, che abbandona il fumetto al numero 10 della prima serie mensile, si succedono Enzo Facciolo, disegnatore di Diabolik per oltre dieci anni, Sergio Zaniboni, che dai primi anni Settanta ha evidenziato il temperamento attivo del personaggio dandogli più grinta, e Franco Paludetti. Accanto a questi disegnatori "titolari", non si possono dimenticare Glauco Coretti, Brenno Fiumali, Flavio Bozzoli, Gabriele Pennacchioli e altri ancora, che hanno contribuito al grande successo della serie, più volte ristampata.

La popolarità del personaggio ha portato alla riproduzione della sua immagine su innumerevoli prodotti, dai portachiavi ai quaderni, all'incisione di un disco cantato da Betty Curtis, alla fondazione di un club nel 1971 e alla realizzazione di un film nel 1968, diretto da Mario Bava e interpretato da John Phillip Law, Marisa Mell e Michel Piccoli, rispettivamente nei ruoli di Diabolik, Eva Kant e Ginko.

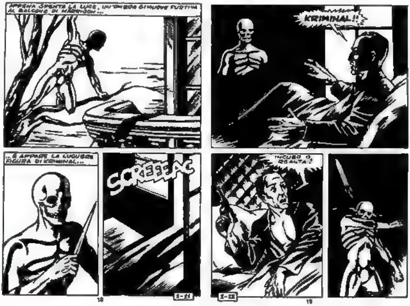
Fantax, uno dei numerosi [illegible] della doppia identità nati negli anni Sessanta. (© [illegible])



Copertina del primo numero di Kriminal, eroe tormentato diventato criminale per ansia di vendetta, creato nell'agosto 1964 da Luciano Secchi con lo pseudonimo di Max Bunker. (© Max Bunker)



Prima apparizione di Kriminal. Noto anche come "il re del delitto", questo personaggio indossa sempre una calzamaglia sulla quale è disegnato uno scheletro e una maschera con le fattezze di un teschio. (©Max Bunker)



IL BOOM DEL FUMETTO NERO

Il 1964 è l'anno del boom per il fumetto nero. Diabolik raggiunge tirature notevoli e si assiste alla nascita di numerosi epigoni, con rare eccezioni tutti personaggi minori, per la maggior parte davvero scadenti, attraverso i quali i tascabili "per adulti" si impongono sul mercato e divengono popolarissimi pur tra mille critiche. Creato da Luciano Secchi con lo pseudonimo di Max Bunker, **Kriminal** appare nell'agosto 1964 con i disegni, per i primi dodici numeri, di Roberto Raviola, Raffaele Cormio e Angelo Raimondi, con le rispettive firme di Magnus, Parvus e Zaimo. In seguito si apprezzeranno le sceneggiature di Maria Grazia Perini e i disegni di Giovanni Romanini.

Il titolo del primo episodio è "Il re del delitto". Kriminal indossa una calzamaglia sulla quale è disegnato uno scheletro e una maschera con le fattezze di un teschio: una tenuta terrificante, adattissima a un personaggio, almeno agli inizi, ben più

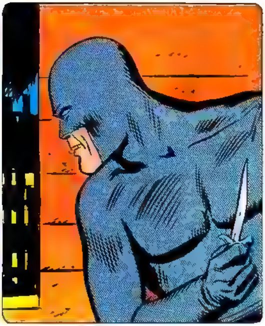


Sequenza tratta da "Omicidio al riformatorio", quinta avventura di Kriminal e prima a essere sequestrata. (©Max Bunker)

Nel 1966 si intensificano sequestri e polemiche contro i fumetti neri. Ecco una splendida copertina simbolica disegnata da Mario Uggeri per il settimanale Tribuna illustrata con Killing, Zakimort, Sadik, Demoniak e Kriminal dietro le sbarre



duro e violento di **Diabolik**. Diversamente egli è infatti un eroe tormentato. Dietro la maschera si nasconde Anthony Logan, trasformatosi in criminale per vendicare il padre, morto disperato e in miseria dopo essere stato truffato dai suoi soci, in seguito eliminati uno a uno da Kriminal. Eternamente opposto all'ispettore **Milton** di Scotland Yard, Kriminal è un eroe dannato e pensoso, in preda a una lucida follia, la pelle e l'anima ricoperte di cicatrici. "Ci sono molti modi di morire, **Lola**, e il peggiore è morire dentro e rimanere vivi fuori" sentenzia rivolto alla bella collegiale destinata a divenire sua moglie e che tale resta almeno fino al tragico numero 200, nel quale Lola muore insieme al cinese **Shan-Ton**, spalla di Kriminal e custode del suo rifugio segreto.
Le avventure di Kriminal si svolgono sullo sfondo di un mondo dominato dal cinismo e dalla corruzione, dall'avidità e dalla lussuria. Lo stesso intreccio di fondo è un groviglio di passioni, intrighi e tradimenti: basti pensare alla figura di **Gloria Farr**, ex agente, moglie dell'ispettore Milton e amante di Kriminal, destinata a una tragica fine. Sesso e violenza, e più metaforicamente amore e morte, sono gli ingredienti fondamentali della serie che ha suscitato le ire dei benpensanti, già con la quinta storia della collana, intitolata "Omicidio al riformatorio". Un giallo mozzafiato e raccontato senza troppe reticenze che pare uscito dalla penna di Mickey Spillane. Una piccola tragedia della lussuria, consumata da una umanità senza scrupoli, con ragazzine inciampate nella strada del vizio e che sotto la gonna - apriti cielo! - portano mutandine ricamate, che Magnus disegna con raffinatezza e precisione.
Fu uno scandalo per l'Italia del 1965, e l'episodio fu punito con il sequestro dell'albo e il conseguente scatenarsi, nell'anno più prolifico per il fumetto nero, di una violenta campagna di stampa che portò alla denuncia di numerose testate, al loro sequestro e all'apertura di un'istruttoria affidata alla magistratura di Milano. Accusati di violazione delle leggi vigenti in materia di editoria e di "deleterio influsso sui minorenni", i fumetti neri tornano comunque ben presto in edicola, pur bollati con il marchio "per adulti" che si contrappone allo scudetto di "garanzia morale" dell'Associazione Italiana Editori Periodici per Ragazzi, in evidenza sulle copertine dei "giornaletti per bene", da *Topolino* al *Corriere dei Piccoli*.
L'elenco dei personaggi nati in questi anni è lunghissimo e dobbiamo limitarci a ricordare i più singolari e significativi. La qualità artistica in genere è mediocre e molti di loro hanno avuto una vita editoriale molto breve o quasi nulla, come **Cobrak** e **Terror**, entrambi affossati dopo il primo numero nel gennaio 1966 nonostante la roboante presentazione: "Terror è il personaggio inafferrabile capace di imprese sbalorditive. Questo fumetto si vende in America a milioni di copie!" **Fantax**, creato da Vittorio Corte nel 1964 e trasformato in **Fantasm** dopo 17 numeri, è un delinquente dalla doppia identità: come **John Marquall**, infatti, è uno "sbirro privato", in entrambi i ruoli comunque impegnato contro gangsters e disonesti in genere. Doppia identità anche per **Mister-X**, "l'inafferrabile ladro gentiluomo" in tuta rossa e mantellina disegnato da Giancarlo Tenenti su testi di Alfredo e Andreina Saio per 53 albi dal 1964 al 1968. **Demoniak**, "l'essere ai confini dell'umano", è il primo fumetto disegnato da Franco "Frank" Verola, in seguito distintosi nelle serie di Kriminal e Satanik, su testi di Furio Arrasich. **Infernal**, pubblicato per 25 albi dal 1965 al 1967 con il contributo tra gli altri di Stelio Fenzo, e **Sadik**, più longevo con tre serie a partire dal 1965 scritte da Nino Cannata e disegnate da Gian, sono i personaggi più simili a Diabolik. Nel 1966 nascono i fotoromanzi neri come **Killing** e **Genius**, quest'ultimo trasformato in fumetto nel 1969 e pubblicato per 28 numeri, molti dei quali realizzati dall'esordiente Milo Manara.
Accanto agli eroi mascherati spiccano alcune "signorine omicidi" di tutto rispetto a partire da **Satanik**, creata da Magnus & Bunker e apparsa nel dicembre 1964, che in verità rientra a buon diritto nel fumetto dell'orrore. Sotto le bellissime sembianze della giovane e bionda Satanik, che tra un delitto e l'altro si concede appassionate avventure sentimentali, si cela infatti la dottoressa **Marny Bannister**, "brutta, povera e indesiderabile", che da vecchia e sfigurata si trasforma in Satanik grazie a una miracolosa sostanza chimica il cui effetto è tuttavia di breve durata. **Zakimort**, creata da Pier Carpi e Michele Gazzarri e disegnata perlopiù da Flavio Bozzoli, vive per due serie dal 1965 al 1974, alternando il ruolo di cacciatrice di criminali mascherata a quello della aristocratica e ricca **Fedra Garland**, orfana di un gangster tradito e ucciso dai suoi stessi uomini. L'audace tenente **Norton**, capo



Sadik, uno dei numerosi epigoni di Diabolik. (© Edizioni Alhambra)



Nato nel 1966 come fotoromanzo, Genius è in seguito diventato un eroe dei fumetti (© Furio Viano Editore)

James Bond nella versione di John McLusky (© London Express/News Blitz)



della squadra omicidi di Londra, ignora che sotto la maschera di Zakimort, alla quale dà una caccia spietata, si nasconde il volto della donna che ama.
Meno interessanti la **Donna di Picche**, **La Jena**, **Samantha**, **777 Baby Kiss, Lucky Melson** e **Wampir AZ-10**, eroine in calzamaglia dalla breve esistenza.
Nella vasta produzione di questi anni non mancano serie bizzare come **Spettrus**, un supercriminale la cui mente si nutre delle energie nervose che scaturiscono dal terrore che provoca nelle sue vittime, e **Spiderman**, singolare omonimo del celebre Uomo Ragno creato da Stan Lee: un genio criminale fisicamente identico al Dottor Spock di Star Trek, le cui improbabili storie sono presentate come "un meccanismo avventuroso più perfetto di un orologio svizzero".
Più ortodosse dal punto di vista poliziesco le imprese di **Gordon Schott**, ispettore di mezza età della polizia di New York modellato sul Maigret di Georges Simenon, creato da Angelo Todaro nel 1964; seguono **Doc Sullivan**, medico detective realizzato da Giancarlo Tenenti nel 1965; **Dominò il vendicatore**, "più astuto di Arsenio Lupin, più diabolico di Fantômas, più implacabile di Rocambole"; e infine il **Tenente Kraab**, un poliziotto duro che non sempre rispetta il codice per risolvere i suoi casi. Soppiantati dai tascabili sexy e horror, i fumetti neri si sono eclissati velocemente segnando tuttavia un momento importante per l'utilizzazione raffinata, da parte dei migliori autori, dell'inquadratura e del montaggio, nonché per l'impiego espressivo del bianco e nero.





Creata da Magnus & Bunker, Satanik è diventata giovane e bellissima grazie a una miracolosa sostanza chimica. (© Max Bunker)

Orfana di un gangster tradito e ucciso dai suoi stessi uomini, Zakimort dà la caccia a criminali di ogni tipo. (© Cea)

SEGRETISSIMO

Se l'**X-9** di Alex Raymond è il primo agente segreto della storia dei fumetti , la spy story classica si ispira alla figura di **James Bond**.
L'agente con licenza di uccidere creato da Ian Fleming debutta nei fumetti nel 1957 sulle pagine del *London Daily Express* con una versione in 139 strisce di "Casino Royale", sceneggiata da Henry Gammidge e disegnata da John McLusky. Con l'uscita del primo film di 007 nel 1962, la fisionomia del personaggio viene adattata ai tratti dell'attore Sean Connery, ma l'anno successivo la serie si interrompe per mancanza di materiale originale. Viene ripresa nel 1964 con l'adattamento di "L'uomo dalla pistola d'oro", sceneggiata dallo statunitense Jim Lawrence e disegnata da Larry Horak. Il successo riscosso dalla nuova serie fu tale che Lawrence ottenne il permesso di scrivere delle storie originali a partire da "The Living Daylights". Il James Bond di Horak ha progressivamente perso ogni rapporto di somiglianza con Sean Connery, raggiungendo un'efficace autonomia espressiva in storie dalla suspense ben calibrata che non hanno nulla da invidiare alle spettacolari imprese cinematografiche di 007.
Il mito di James Bond ha profondamente influenzato gli anni Sessanta in cui si



Le avventure dell'agente OSS 117 sono tratte dai fortunati romanzi dello scrittore francese Jean Bruce. (©Sepim)

assiste alla nascita di numerosi epigoni soprattutto in Italia, dove il genere si sviluppa parallelamente ai fumetti neri.
Molto curata la versione dell'agente **OSS 117**, creato dallo scrittore Jean Bruce, disegnata da Giuseppe Montanari per la Sepim, e altrettanto interessante la serie dell'agente **SS 018 Dennis Cobb** creato da Magnus & Bunker nel 1965 e pubblicato per 41 albi fino al 1968. Nelle sue ben congegnate avventure non mancano i colpi di scena, come in "Operazione Lebensborn" in cui Dennis Cobb deve sventare un diabolico intrigo ordito da un gruppo di neonazisti capeggiati dal redivivo Führer in persona.
Decisamente più commerciali risultano invece **Agente Segreto Il Boia**, pubblicato da Bianconi nel 1965, **Barracuda Secret Agent**, **Dany Coler l'Asso dei P2**, presentato con lo strillo "Se 007 ha la licenza di uccidere, un P2 può fare una strage", **Jaguar**, **KS**, **Z5 Agente FBI**, **Walter Stein** e gli anonimi agenti delle serie **Guerra di spie**, **Spia contro spia** e **Servizio Segreto**. Più originale il personaggio di **Joe Sub**, creato da Giorgio Boschero e pubblicato per 67 albi dal 1965 al 1970. Le sue avventure sono espressamente rivolte agli appassionati di pesca subacquea e sono corredate da interessanti articoli tecnici.

James Bond nella versione di Larry Horak. (©London Express/New Blitz)

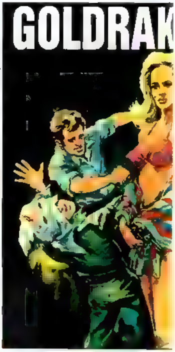


Sequenza tratta dalla storia "Operazione Lebensborn", nella quale l'agente Dennis Cobb incontra addirittura un redivivo Hitler. (©Max Bunker)

Dennis Cobb, l'agente SS 018 creato da Magnus & Bunker nel 1965, in una caratteristica posa alla James Bond. (©Max Bunker)



Agente della divisione sabotaggi della CIA e fisicamente identico all'attore Jean-Paul Belmondo, Goldrake è anche un irresistibile seduttore ed è spesso affiancato dalla sensuale agente sovietica Ursula. (© Editrice Sessantasei)





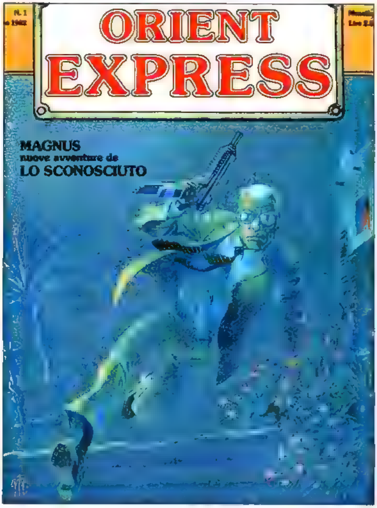
Avventure di spionaggio si possono trovare in questi anni anche sulle riviste per ragazzi: il **Tenente Ted** sulle pagine di *Il Vittorioso* e la **Squadra Zenith** su quelle del *Corriere dei Ragazzi*. Il più celebre di questi personaggi è certamente **Billy Bis**, scritto da Antonio Mancuso e disegnato da Loredano Ugolini. Apparso nel 1966 su *L'Intrepido*, Billy Bis è un agente dell'ONU che evidentemente tiene poco alla propria segretezza dal momento che gira alla guida di una Isotta Fraschini che pare uscita da un museo dell'automobile. Nelle sue avventure non manca un pizzico di umorismo dovuto alle gags di **Zio Teodoro**, spalla comica mutuata dalla tradizione del western made in Italy.
Di tutti questi 007 nostrani che, come **Crystal** o **Tiger Kiss**, bevono champagne anche a colazione, il più simpatico è certamente **Goldrake**, creato nel 1966 da Renzo Barbieri e disegnato da Sandro Angiolini.



Agente della divisione sabotaggi della CIA e implacabile seduttore, tanto che la sua qualifica di playboy è stata presto affiancata al nome sulla testata dell'albo, Goldrake è il nome in codice di **Willy Holden di Valmarin**, colto e raffinato figlio di un miliardario americano e di una contessa italiana, fisicamente identico all'attore Jean-Paul Belmondo.
Spesso affiancato dalla sensuale agente sovietica **Ursula**, modellata sull'omonima Andress degli schermi, Goldrake è protagonista di appassionanti avventure che in gran parte risultano una parodia delle imprese di 007. Piuttosto che per gli intrighi spionistici, arricchiti da una interessante galleria di cattivi (tra i quali spicca il sadico **Calamaro Gigante**), la serie si segnala come uno dei primi tentativi di fumetto porno, ancora molto timido e prudente data la censura dell'epoca.
Se altre serie spionistiche hanno imboccato la strada della parodia e dell'umorismo, come nel caso delle avventure di **Alan Ford** e dello sgangherato gruppo TNT creato da Magnus & Bunker nel 1969, non mancano esempi di personaggi più duri e drammatici. Proprio Magnus ha creato nel 1975 **Lo sconosciuto**, una figura misteriosa, tra l'avventuriero e il mercenario, che ha lo

Billy Bis è un affascinante agente dell'ONU apparso a lungo sulle pagine dell'Intrepido. (© Casa Editrice Universo)

Misterioso avventuriero e mercenario pronto a tutto, Lo sconosciuto è stato creato nel 1975 da Magnus e nel 1982 è tornato alla ribalta sulle pagine di Orient Express. (© Magnus)





La rivoltella e la coppa di champagne sono gli inseparabili compagni dell'agente Goldrake. (© Editrice Sessantasei)

spessore dei personaggi creati da scrittori come Eric Ambler e John Le Carré. Eroi strapazzati, cinici e delusi che fanno parte di un mondo di vinti e che non sanno più per chi o che cosa combattono. Nel 1982 Lo sconosciuto è tornato alla ribalta sulle pagine di *Orient Express* in una versione ancora più hard-boiled con storie bellissime e struggenti come "L'uomo che uccise Ernesto Che Guevara".
Un altro eroe atipico, in questo caso statunitense, è **Savage**, creato nel 1968 da Gil Kane con la collaborazione per i testi di Robert Franklin. Un fumetto decisamente violento, in aperto contrasto con il Comics Code, che narra di un uomo dall'oscuro passato, graziato poco prima di essere giustiziato e incaricato di scoprire ed eliminare il diabolico criminale di turno che vorrebbe far scoppiare la guerra tra Stati Uniti e Unione Sovietica. Un classico plot alla James Bond, affrontato da Gil Kane con un taglio ben più duro e decisamente in anticipo sui tempi.

Copertina di un comic book inglese che pubblica avventure di Buck Ryan già apparse sui quotidiani (© Mirror Features). Buck Ryan è un detective privato incaricato di condurre lunghe e pazienti indagini. Eccolo in azione in una sequenza tratta da una storia della fine degli anni Trenta (© Syndication International)



QUI SCOTLAND YARD

Nella patria di Sherlock Holmes, il fumetto poliziesco nasce ufficialmente il 22 marzo 1937 sulle pagine del *Daily Mirror* con la pubblicazione della prima striscia di **Buck Ryan**, capostipite di una fortunata serie di investigatori tradizionalmente al servizio di Scotland Yard. Creato da Jack Monk, Buck Ryan è un abile segugio, inizialmente modellato su Dick Tracy, che, nonostante la proverbiale flemma britannica,non esita a ricorrere, quando è d'obbligo, alla violenza. Al suo fianco si sono avvicendate la bionda **Zola**, compagna delle avventure degli anni Quaranta. e la bruna **Twilight**, ex criminale redenta per amore, apparsa dapprima con il viso semisfigurato da una sostanza acida, e in seguito tornata alla piena bellezza grazie a un'operazione di chirurgia plastica. Tra i contemporanei di Buck Ryan vanno ricordati **Sexton Blake**, apparso il 4 marzo 1939 sul primo numero di *Knockout*, **Darrell King** e **Flash Scarlet**, detectives apparsi nel 1940 sulle pagine di comic books quali *Thrill Comics* e *New Funnies*.
Negli anni Cinquanta vedono la luce numerosi "special agent" come **Clip McCord**, apparso sul *Sun* dal 1950 al 1952, **Monty Carstairs**, gentleman in



Sexton Blake è spesso impegnato in "casi" apparentemente inspiegabili. In questa storia, per esempio, sembra che una ragazza sia tenuta prigioniera da un essere mezzo uomo e mezzo lupo (© JPC Magazines)

Ideato dal commediografo Francis Durbridge per una serie di trasmissioni radiofoniche e in seguito approdato ai fumetti, Paul Temple è uno scrittore di romanzi polizieschi che si diletta a fare l'investigatore (© London Evening News)





monocolo ma dal pugno proibito pubblicato dal 1951 al 1956 sul *Mickey Mouse Weekly*, e **Dick Barton**, già eroe di un serial radiofonico amato dai più giovani, apparso nel 1953 su *Comet*. Nel 1952 appare sul primo numero di *Lion* **Brett Marlowe**, detective un po' snob con tanto di chauffeur che lo chiama "capo" alla guida di una sportivissima Silver Lynx. La serie **Manhunt**, apparsa sulle pagine del primo numero di *Top Spot* nel 1958 di cui sono protagonisti il sergente **Steve Brady** e l'inseparabile agente **Jigs Rafferty**, è soprattutto famosa per il personaggio del narratore: l'ex sovrintendente di Scotland Yard **Bob Fabian**, celebre come "Fabian of the Yard" nella prima serie di telefilm trasmessi dalla BBC nel 1954, dove è impersonato dall'attore Bruce Seton. A conferma dell'influenza della televisione sui fumetti si devono ancora ricordare **Dixon of Dock Green**, un classico "bobby" londinese, interpretato dall'attore Jack Warner e apparso a fumetti su *Swift* nel 1957 con le fattezze dell'attore, e **Paul Temple**, scrittore di romanzi polizieschi e detective dilettante, ideato dal commediografo Francis Durbridge per un serial radiofonico e riscritto, successivamente, per la televisione. La versione a fumetti, piuttosto curata, è apparsa nel 1952 con i disegni prima di Alfred Sindall, quindi di Bill Bailey e John McNamara.



Creat da Les Lilley e John Burns, Segugi sono specializzati nella ricerca di persone disperse. (© Associated Newspapers)

Negli anni Sessanta è ancora la televisione a fornire **The Avengers**, i popolari agenti speciali **John Steed** ed **Emma Peel**, rispettivamente interpretati dagli attori Patrick MacNee e Diana Rigg, la cui versione a fumetti, disegnata abilmente da Brian Clemens, è apparsa nel 1966 su *TV Comic*.
Un'altra ben assortita équipe di investigatori è quella dei **Segugi** (**The Seekers**), apparsa sempre nel 1966 sul *Daily Herald* con i testi di Les A.J. Lilley e i disegni di John M. Burns. Alle dipendenze di **Una Frost**, una Nero Wolfe in gonnella che dirige le operazioni senza muoversi dal proprio ufficio, troviamo **Jacob Benedick**, tiratore infallibile e atletico uomo d'azione, e **Susan Dove**, addetta al reparto scientifico del gruppo e progettista degli innumerevoli marchingegni impiegati nelle rischiose indagini.
Il personaggio più interessante del poliziesco made in Britain degli anni Sessanta è **Modesty Blaise**, agente al servizio di Scotland Yard e dei servizi segreti di Sua Maestà, creata nel 1963 dallo sceneggiatore Peter O'Donnell e disegnata da Jim Holdaway. Si tratta di una affascinante ragazza dai capelli neri e dal burrascoso passato che a 26 anni decide di operare a favore della legge.
La narrazione serrata, ricca di suspense e di colpi di scena, i complessi intrecci e la



Modesty Bio se c Wil ie Garv n d nno spesso una mano a Sir Gera d, uno dei cap del servizio segreto britannico. (© Evening Standard)



Il commissario Maigret in una non entusiasmante versione a fumetti realizzata da Jacques Blondeau negli anni Cinquanta (© Opera Mundi)



Creato da François Drall e dal disegnatore Jean-Loup, Marhal è a quintessenza dei commissari della polizia parigina (© Montsouris)

sottile vena di humour tipicamente britannico fanno di Modesty Blaise un ottimo fumetto.
Le avventure di questo affascinante agente segreto, che acquista col tempo una sempre più decisa sfumatura di sensualità mediterranea, non mancano, sospese come sono fra il poliziesco e la spy story, di riferimenti, atmosfere, dettagli d'azione che fanno pensare al contemporaneo universo di James Bond.
Disegnata dallo spagnolo Enrique Romero dopo la scomparsa di Holdaway nel 1970, quindi da John Burns e Neville Colvin, Modesty Blaise è l'unico personaggio di lunga vita del poliziesco britannico. Il resto della produzione è legato a personaggi decisamente minori. Qual è, ad esempio, **Dredger**, un duro al servizio del dipartimento segreto D16.



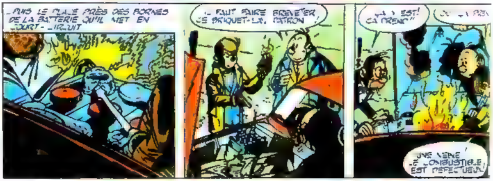
Sopra. Copertina di una delle numerose avventure di Ric Hochet, noto in Italia come Ric Roland. Ric non si tira mai indietro di fronte al pericolo anche se non si fa mai cogliere impreparato (©Editions du Lombard)

Nell'ambito del fumetto franco-belga il poliziesco trova ampio sviluppo a partire dagli anni Cinquanta. Diversamente dal resto della produzione europea e di quella statunitense, molti di questi personaggi sono caratterizzati umoristicamente, anche se il taglio delle loro avventure rispetta le regole dell'indagine classica. Basti pensare a **Pat Rac**, creato da Erik e apparso sulle pagine di *Coeurs-Vaillant* e *Tintin* nel 1959 e approdato in Italia sulle pagine del *Corriere dei Piccoli*. Non si discosta da questa impostazione il più interessante **Gil Giordan** (**Gil Jourdan**), creato nel 1956 dal belga Maurice Tilleux per *Spirou*. Le storie dell'intraprendente detective dagli inseparabili papillon e impermeabile dal bavero rialzato sono disegnate con un tratto garbatamente caricaturale ma si fanno apprezzare per il realismo e l'atmosfera di mistero degli intrecci. Le gags dei racconti sono affidate a due spalle comiche quali il baffuto ispettore **Crouton** e lo stolto assistente



Grintosa e dec so, Jacques Flash non esita a gettarsi a testa bassa contro criminali (© Editions Vaillant/ VMS)

Vestito in modo elegante e con caratteristico papillon, Gil Jourdan è un detective privato giovane e brillante creato da Maurice Tillux nel 1956. (© Edittons Dupuis)





Libellula. Gil Giordan è una parodia più o meno velata di **Ric Roland** (**Ric Hochet**), il divo del poliziesco franco-belga di questi anni creato da André-Paul Duchateau per i disegni di Tibet e protagonista dal 1955 di più di cinquanta avventure. Figlio di un ex rapinatore ravvedutosi, Ric Roland è un giornalista del quotidiano La Rafale, anche se lo vediamo raramente alla macchina per scrivere. La sua attività preferita, difatti, è quella di detective dilettante, sempre pronto a correre in aiuto del commissario **Bourdon**, severamente impegnato da bande di criminali bene assortiti, ricattatori, sabotatori e spie. Le storie sono disegnate con grande realismo, estremamente curate nelle ambientazioni e nella caratterizzazione dei vari personaggi, ricche di suspense e colpi di scena. Il taglio dei racconti è decisamente avventuroso, ma anche in questa serie tra le meglio riuscite e popolari non mancano gli alleggerimenti umoristici, dovuti alle battute del brillante e atletico Ric e alla bonarietà del simpatico Bourdon, una specie di **Maigret** dai capelli e baffi bianchi a metà strada tra Jean Gabin e Gino Cervi. E' curioso ricordare, a questo proposito, che il personaggio più celebre della letteratura poliziesca



Suggestiva copertina di un'avventura di Harry Chase (©Dargaud Editeur)

francese è apparso a fumetti solo alla fine degli anni Cinquanta, in una mediocre versione a striscia disegnata alternativamente da Jacques Blundeau e Pierre Degournay. Ben più interessante, come personaggio alla Simenon con tanto di pipa e ufficio al quai des Orfèvres, il **Commissaire Martial** di François Drall disegnato da Jean-Loup, apparso dal 1958 sulle pagine di *Champion*. Sempre di questi anni sono da ricordare le storie a sfondo poliziesco della singolare coppia formata dal tennista **Jimmy Torrent** e dal suo giovane ammiratore **Jari**, al quale è intestata la serie in Belgio, scritte e disegnate da Raymond Reding dal 1957. Interessanti le indagini di **Jacques Flash**, reporter alla Ric Roland apparso nel 1956 con i disegni di Pierre Le Guen sulle pagine del settimanale *Vaillant* di cui è divenuto la vedette, così come quelle del meno fortunato giornalista dell'Eclair **Marc Dacier**, disegnato dal 1958 per *Spirou* da Eddy Paape su testi di Jean-Michel Charlier. Negli anni successivi non si assiste alla nascita di personaggi di particolare rilievo con l'eccezione forse di **Jess Long**, agente FBI creato nel 1969 dai belga Maurice Tilleux e Arthur Piroton, e della versione a fumetti di **San-Antonio**, protagonista di una fortunata serie di romanzi, apparsa con i disegni



Sequenza tratta da una storia di Harry Chase, detective creato da Claude Moliterni e Walter Fahrer. (© Dargaud Editeur)



Il ruolo principale di Kelly Green è quello di offrirsi come contatto per il riscatto di rapite e refurtiva. (© Dargaud Editeur)



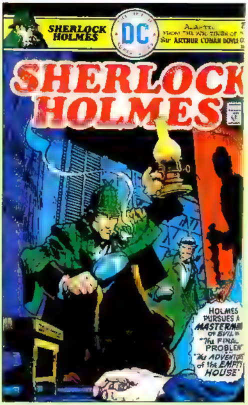


Sequenza tratta da una storia di Ray Banana, detective sensibile alle ragioni dell'eleganza e al fascino muliebre, creato da Ted Benoit nel 1980 (© Casterman)

di Henry Blanc nel 1968 sulle pagine di *France-Soir*. Sempre sul popolare quotidiano debutta otto anni dopo **Harry Chase**, un private-eye di Los Angeles creato da Claude Moliterni per i disegni di Walter Fahrer. Nelle sue storie, dure e realistiche, rivivono la suspense e le suggestive atmosfere noir dei classici chandleriani, con personaggi ambigui, donne fatali, scazzottate e sparatorie descritti con un linguaggio secco e con un taglio fortemente cinematografico in tavole originalmente orizzontali, all'interno delle quali il disegnatore scompone l'azione in una serie di vignette montate geometricamente. Sulle riviste della nuova generazione nate alla fine degli anni Settanta, nel decennio successivo il

DALLA LETTERATURA AI FUMETTI

Oltre all'Ispettore Wade, una sorta di "summa" dei personaggi creati dal prolifico giallista inglese Edgar Wallace, e a Charlie Chan, che ha avuto una versione a fumetti dal 1938 al 1942, non sono certo pochi i detectives dei fumetti nati da personaggi letterari. Basti pensare a Sherlock Holmes, a Maigret, a The Saint, a Nero Wolfe. Creato dall'inglese Arthur Conan Doyle nel 1887, Sherlock Holmes è ancora oggi uno dei detectives letterari più noti se non addirittura il detective per antonomasia. Tanto che spesso è addirittura comparso in racconti e romanzi polizieschi di autori contemporanei. Basti pensare a Uno studio in nero di Ellery Queen, a La soluzione sette per cento di Nicholas Meyer, in cui il celebre personaggio incontra Sigmund Freud, e a Marx e Sherlock Holmes e a Einstein e Sherlock Holmes, entrambi dello scrittore francese Alexis Lecaye. Logico quindi che sia diventato protagonista di numerosi fumetti e comic books oltre che di parecchie riduzioni teatrali, cinematografiche e televisive. Così come non sono certo mancate le parodie e le versioni satiriche, che sono di gran lunga più numerose di quelle realistiche.
Tra queste ultime vorremmo ricordare almeno quella di Edith Meiser e Frank Giacoia e quella di Giancarlo Berardi e Giorgio Trevisan. La prima è stata realizzata dal marzo 1954 fino alla fine del 1956 mentre la seconda è apparsa su L'Eternauta nel 1986. In entrambi i casi le caratteristiche fisiche e psicologiche dei due protagonisti, Sherlock Holmes e il dottor Watson, così come le ambientazioni, sono ispirate alle descrizioni originali di Conan Doyle e alle migliori riduzioni cinematografiche. Ma la più interessante è senz'altro quella di Berardi e Trevisan, che rende splendidamente le atmosfere londinesi dell'epoca.

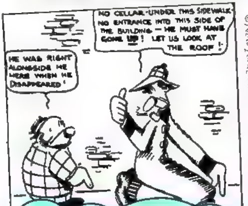


©Charlton



©NyHerald

Tranquillo e posato, amante della buona tavola e della sua pipa quanto del suo mestiere di poliziotto, il commissario Maigret, creato nel 1929 dal belga Georges Simenon, conduce le proprie indagini calandosi totalmente nell'atmosfera del delitto, immedesimandosi nei pensieri e negli stati d'animo della vittima e del colpevole, anche quando quest'ulti-



©New York Journal

DETECTIVES PER RIDERE

Tra gli eroi del fumetto poliziesco non mancano naturalmente quelli espressamente nati per fare ridere o anche solo sorridere: basti pensare alle numerose parodie di Sherlock Holmes e a Topolino, a Mickey Finn e a Fearless Fosdick, all'Arcipoliziotto Cip e a Boogie. Tra le parodie dello Sherlock Holmes creato da Arthur Conan Doyle vorremmo almeno ricordare Sherlocko the Monk, una scimmia investigatrice creata nel 1913 dallo statunitense Charles Augustus Mager e trasformata ben presto in Hawkshaw the detective per problemi legali sollevati dagli agenti statunitensi di Conan Doyle. Hawkshaw e il suo aiutante, il Colonnello, erano ora due eccentrici milionari impegnati in indagini apparentemente serie ma che finivano sempre per cacciarsi in situazioni buffissime. Questa serie proseguì sino al 1922. Due anni dopo Mager riportò in vita Sherlocko, tentandone una distribuzione artigianale ai principali quotidiani statunitensi, ma gli agenti di Conan Doyle lo costrinsero ancora una volta a sospendere la striscia dopo neppure un anno. Di Topolino (Mickey Mouse) ci siamo già abbondantemente occupati altrove. Qui non possiamo però non ricordare che, dopo essere stato una specie di "attore" in grado di interpretare ruoli molto diversi da una storia all'altra - è stato tra l'altro aviatore e agente della polizia segreta, cacciatore di balene e apprendista idraulico, per non parlare poi delle sue incursioni nell'orrore, nella fantascienza e nella parodia di film di successo -, l'eroe disneyano ha finito per dedicarsi quasi a tempo pieno alle indagini poliziesche, soprattutto nelle storie "made in Italy".
Creato da Frank Leonard per il McNaught Syndicate e apparso per la prima volta il 6 aprile del 1936, Mickey Finn è un giovanottone atletico e simpatico che,



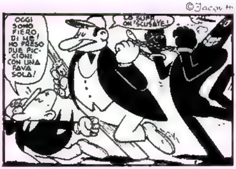
mo non ha ancora un volto. Negli anni Cinquanta alcune avventure di questo personaggio - popolarissimo in Italia anche grazie ai romanzi sceneggiati televisivi interpretati da Gino Cervi, proclamato nel 1966 a Barcellona, da una giuria internazionale, "il miglior Maigret dello schermo" - sono state realizzate a fumetti da Jacques Blundeau e distribuite dall'Opera Mundi. Purtroppo il fascino delle storie originali si è perso per strada dato che era tutt'altro che facile trasporre le atmosfere delle trame di Simenon e il dialogo interiore del suo Maigret.
Simon Templar, detto "Il Santo" per una specie di "marchio" (lo schizzo di un omino con l'aureola) con cui sigla immancabilmente le proprie imprese, è una specie di inafferrabile Robin Hood del ventesimo secolo, un avventuriero allegro e spregiudicato, protagonista di rocambolesche e tumultuose avventure raccontate sin dal 1939 dall'inglese Leslie Charteris. Reso famoso in tutto il mondo anche da una serie televisiva interpretata da Roger Moore, Simon Templar è protagonista, dal 1947 al 1962, di un fumetto distribuito dal New York Herald Tribune scritto da Mike Roy e disegnato da John Spranger e in seguito dallo stesso Roy. Seppur realizzata con una certa cura dei particolari e degli ambienti, la serie, liberamente tratta dai romanzi di Charteris, resta in gran parte estranea al caratteristico mordente dei racconti e finisce con l'assomigliare a una qualsiasi serie poliziesca. Dal 1959 al 1962, quando è stata soppressa, era disegnata da Doug Wildey.
Nero Wolfe, investigatore estroso e pachidermico - che rarissimamente si muove dal suo appartamento - e Archie Goodwin, suo braccio destro nonché narratore, sono stati creati dallo statunitense Rex Stout nel 1934 come protagonisti di una lunga serie di romanzi che costituiscono uno degli esempi più citati di fusione tra l'elemento di indagine deduttiva e quello d'azione, cioè tra la tradizione inglese e quella statunitense. Nella seconda metà degli anni Cinquanta possiamo segnalare una striscia con Nero Wolfe e Archie Goodwin realizzata da John Broome e Mike Roy e in seguito continuata dallo sceneggiatore France Edward Herron e dal disegnatore Fran Manera, che ne diede una versione più personale.Anche in questo caso, come capita del resto in quasi tutte le versioni a fumetti di eroi polizieschi di origine letteraria, i risultati non sono del tutto soddisfacenti e i personaggi ne escono spesso non poco impoveriti.



© Avon Periodicals

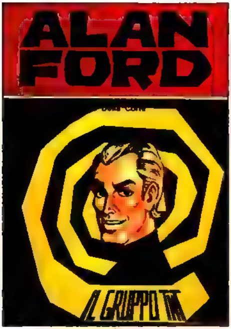


© Columbia Features



© Jacovitti

dopo aver perso il proprio posto di lavoro, ha modo di compiere un gesto di eroismo e vince un concorso per entrare nella polizia. Questa serie è stata la prima - e probabilmente anche l'unica, se si esclude il Pottsy che Jay Irwing creerà nel 1955 - a trattare con simpatia il tema del poliziotto di ronda in una grande città, raccontando storie che si concludono in genere con la riabilitazione e la redenzione dei criminali di turno e nelle quali la cruda realtà del delitto è del tutto ignorata. Alla fine degli anni Sessanta Leonard abbandonò la serie nelle mani di Morris Weiss, il quale accentuò ulteriormente l'aspetto umoristico e indisse poco dopo un referendum tra i lettori per decidere se il protagonista dovesse sposare o no la giovane Minerva Mutton. I sì ottennero una vittoria schiacciante e il matrimonio fu celebrato nel luglio del 1970. Tra i detectives per ridere un posto a sé lo occupa indubbiamente Fearless Fosdick, poliziotto ottuso e pasticcione creato nel 1942 da Al Capp per essere saltuariamente inserito, a partire del 22 novembre di quell'anno, nelle storie di Li'l Abner come il fumetto preferito dal ragazzone di Dogpatch. Caricatura paradossale e particolarmente azzeccata del Dick Tracy di Chester Gould, Fearless Fosdick è un tipo sfortunato e bistrattato da tutti, che spara a destra e a manca senza mai chiedersi perché e che non ne azzecca mai una. Probabilmente è il più singolare, se non addirittura l'unico caso di parodia di fumetto nel fumetto.
Concludiamo questa breve galleria del fumetto umoristico poliziesco con l'Arcipoliziotto Cip, creato da Benito Jacovitti nel 1945, e con il terribile Boogie, creato dall'argentino Roberto Fontanarrosa nel 1974. Convinto di essere dotato di un fiuto infallibile, Cip è un poliziotto ingenuo e pasticcione al quale non va mai bene niente. Tutto avviene sotto il suo naso, senza che lui riesca a rendersi conto di qualcosa, ma è anche dotato di una fortuna davvero sfacciata e in un modo o nell'altro quasi tutte le sue indagini, condotte con la collaborazione del grande e grosso assistente Gallina, si concludono con successo.Presentato in Italia con il nome di Bogart, Boogie è un po' la parodia del "duro" dai modi spicci e dal linguaggio brusco tipico di tanti romanzi e film polizieschi. Nel quartiere tutti lo rispettano e lui non si tira certo indietro se gli offrono un lavoro poco pulito, ma, nonostante il suo aspetto, non è poi così cattivo come sembra. In più, non ha proprio la stoffa dell'eroe e spesso, nonostante tutta la sua prosopopea, se la cava per il rotto della cuffia.



poliziesco trova ampio spazio, anche se i vari **Soda**, **Jérôme K. Jérôme Bloche**, **Andy Gang**, **Raffini** e **Hippolite Fynn le Privé d'Hollywood** non risultano personaggi particolarmente originali. Fanno eccezione **Ray Banana**, creato nel 1980 da Ted Benoit per *(A suivre)*, un detective privato che prende il proprio nome dall'inseparabile paio di occhiali Ray-Ban neri dietro i quali nasconde un'aria eternamente assonnata , **Phil Perfect**, singolare figura di critico di musica rock e detective, amante del whisky e delle belle ragazze, creato da Serg Clerc per *Metal Hurlant* nel 1981, e la bella detective **Kelly Green** di Leonard Starr e Stan Drake.

TRA UMORISMO E AVVENTURA

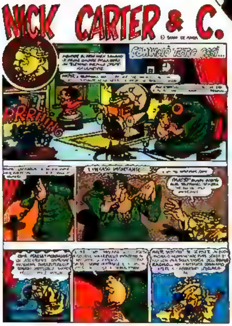
Tradizionale appannaggio della scuola franco-belga, il fumetto umoristico-avventuroso ha trovato modo di esprimersi al meglio anche nel genere poliziesco, vivendo una stagione particolarmente felice all'inizio degli anni Settanta. Apparso nel maggio 1969, dopo un inizio non facile **Alan Ford** ha raggiunto tirature elevate, conquistando consensi unanimi da parte di pubblico e critica: merito dell'ottimo affiatamento della coppia Magnus & Bunker, creatori di un fumetto ricco di spunti satirici. Alan Ford è un grafico pubblicitario squattrinato, giovane e belloccio ma anche insicuro,che per una serie di equivoci si ritrova arruolato nel gruppo TNT, la più sgangherata organizzazione di controspionaggio mai vista nel mondo dei fumetti, la cui sede è uno squallido negozietto di fiori in un vicolo di New York. Leader del gruppo è il **Numero Uno**, un vecchio paralitico di

A destra Alan Ford e gli altri membri del gruppo TNT. Accanto: l'ingenuo e insicuro Alan Ford alle prese con la polizia in uno dei primi episodi della serie. (©Max Bunker) Sopra. Copertina del primo numero di Alan Ford, apparso nel maggio 1969 (©Editoriale Corno)





Protagonista di divertenti avventure decisamente surreali, Nick Carter è stato creato da Bonvi e da Guido De Maria per la televisione e solo in seguito è arrivato ai fumetti (©Bonvi e De Maria)



età indefinibile che ossessiona tutti con autobiografici aneddoti storici dei quali si confessa immodestamente protagonista... sin dai tempi della guerra di Troia! Suo inetto braccio destro è la cosiddetta **Cariatide**, alias Gervasio De Statuis, alle cui dirette dipendenze troviamo il piccolo e rissoso **Bob Rock**; l'affettato **Conte Oliver**, ladro patentato ma di sangue blu; **Grunf**, addetto al "reparto scientifico" e inventore da strapazzo; **Geremia**, cuoco, lavandaia e addetto al negozio, afflitto da ogni possibile malanno. Completano il quadro la cavietta **Squitty** e il cane **Cirano**. Impegnati in missioni di ogni tipo, gli agenti del gruppo TNT si distinguono per la loro inefficienza contro terribili criminali tra i quali spicca **Superciuk**, uno spazzino che odia la povera gente perché sporca le strade e che dopo aver bevuto si trasforma in un supercattivo mascherato, dalla micidiale "fiatata alcolica". Ricalcate sul modello TNT, ma nettamente inferiori, sono le storie di **Jonny Logan**, scritte da Romano Garofalo e disegnate da Leone Cimpellin. Molto divertenti le surreali avventure di **Nick Carter**, del goffo **Patsy** e del sentenzioso cinesino **Ten**, create da Bonvi e Guido De Maria per una serie di disegni animati ridotti a fumetti per il *Corriere dei Piccoli*. Il compassato detective è capace di sentenziare: "Credo si tratti di un delitto" davanti al cadavere di un uomo assassinato brutalmente.

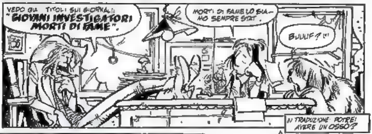


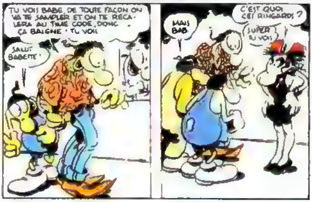
Di taglio umoristico ma solidamente sceneggiate da Alfredo Castelli e disegnate con grande cura da Ferdinando Tacconi, sono le storie degli **Aristocratici**, un gruppo di raffinati ladri gentiluomini con tanto di ombrello, bombetta e completo scuro che hanno debuttato nel 1973 sulle pagine del *Corriere dei Ragazzi*. Il **Conte**, gentleman appassionato di Bach, l'irresistibile latin-lover **Alvaro**, il gigantesco irlandese **Moose** e il tedesco **Fritz**, inesauribile inventore e genio dell'elettronica, si dilettano in colpi sensazionali con l'aiuto della graziosa **Jean**, nipote del conte, di cui è perdutamente innamorato l'ispettore di Scotland Yard **Michael Allen**. Questi non solo non è mai riuscito a incastrare gli Aristocratici, ma deve ricorrere di tanto in tanto a loro per risolvere casi particolarmente scottanti. Come ad esempio, salvare la reputazione del miglior agente segreto di Sua Maestà, un inetto James Bond che gli Aristocratici, con grande fair play, aiutano in una difficile missione. Altrettanto spiritose le avventure di **Altai & Jonson**, di Tiziano



Smalto & Jonny, una coppia di inetti e sfortunati banditi parigini (©Cavazzano & Pezzin)

Tutti i personaggi della serie degli Aristocratici fanno capolino nella versione a strisce della loro prima avventura. (©Castelli e Tacconi)

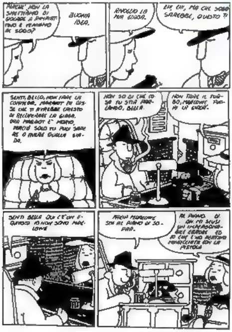




Altai & Jonson qui con il cagnone Sam - sono detectives di San Francisco impegnati in indagini non poco strampalate (©Sclavi e Cavazzano)

Esagitato, disordinato e scoraggiante, Harry Mickson è protagonista di incredibili indagini poliziesche. (© Futuropolis)

Nelle storie di Big Sleeping, un detective privato cinico e disilluso creato da Daniele Panebarco nel 1976, può capitare proprio di tutto. Anche che una possibile cliente sbagli piano. (© Panebarco)



Sclavi e Giorgio Cavazzano, apparse sempre sul *Corriere dei Ragazzi* a partire dal 1975. Si tratta di una coppia di detectives privati di San Francisco, impegnati in casi strampalati e non di rado surreali. Lo stesso spirito si ritrova nelle buffe storie di **Smalto & Jonny**, disegnate da Cavazzano su testi di Giorgio Pezzin e apparse su *Il Mago* nel 1976. In questo caso si tratta di una coppia di inetti e sfortunati banditi parigini, responsabili della Smalto & Jonny S.p.A., ovvero Società per Assassini, con tanto di biglietto da visita per offrire al miglior offerente ogni tipo di misfatto, garantendo "omertà e anonimato".
Ancora più ironico e postmoderno risulta **Big Sleeping**, creato da Daniele Panebarco nel 1976. Detective privato a metà strada tra Sam Spade e Philip Marlowe, degli eroi di Hammett e Chandler Big Sleeping ha in realtà solo il vezzo di raccontare la storia in prima persona, l'eterna cicca tra le labbra, il bavero alzato dell'impermeabile e il cappello calato sugli occhi. Le sue imprese infatti non sono che un gioco di rimandi e citazioni, sottolineato da un disegno intenzionalmente naif, fitto di personaggi, miti e archetipi mutuati dall'immaginario culturale di sinistra di quegli anni e messi alla berlina. Tutto si svolge in un assurdo universo senza tempo in cui Marx e Lenin passeggiano sul Sunset Boulevard, attendendo "Il



Canardo, noto in Italia come Ispettore Anatroni, è un investigatore fallito e ubriacone protagonista di storie che sono a metà strada tra il mondo di Walt Disney e quello del fumetto underground statunitense. (©Casterman)

ritorno della corazzata Potëmkin", e in cui Big Sleeping, cinico e disilluso, fa del suo meglio per mettere a posto le cose. Come nel "Falcone sardese", ad esempio, in cui sventa un diabolico complotto per uccidere il presidente statunitense Jimmy Carter addossando la responsabilità al segretario del Partito comunista italiano Enrico Berlinguer, rapito e sostituito da un assassino suo sosia.
Siamo ormai alla riscrittura del poliziesco, ben oltre la sua parodia, come dimostrano due personaggi francesi, **Harry Mickson** e **Canardo**. Il primo, creato da Florence Cestac nel 1976, è un animale antropomorfo di razza indefinibile apparso su *L'Echo des Savanes* e *Métal Hurlant*; il secondo, creato da Benoit Sokal due anni dopo per la rivista *(A suivre)*, è un papero, o qualcosa del genere, come sottolinea il suo nome italiano, **Ispettore Anatroni**. Entrambi sono detectives e si muovono in un mondo a metà strada tra quello di Walt Disney e l'underground statunitense. Harry Mickson è buffo e svitato, mentre Canardo, fallito e ubriacone, è protagonista di storie più drammatiche e cupe. Basti pensare che le sue prime avventure autoconclusive di quattro tavole lo vedono morire ogni volta. Per risorgere, come se niente fosse, più hard-boiled e bogartiano che mai all'inizio del nuovo episodio.



Il commissario di polizia Daniel, creato da Max Bunker e disegnato inizialmente da Franco Verola. (© Max Bunker)

Ennesima versione del ladro gentiluomo, Ghibli è stato pubblicato a lungo sulle pagine del settimanale Il Monello (©Casa Editrice Universo)



GLI ANNI SETTANTA

L'utile lezione di tecnica narrativa impartita dai fumetti neri porta alla nascita negli anni Settanta di serie poliziesche sempre più curate nei testi e nei disegni. Con l'eccezione di **Daniel**, creato da Max Bunker nel 1975 e disegnato agli inizi da Franco Verola, pubblicato in albo fino al 1978, la maggior parte dei nuovi personaggi vede la luce sulle pagine delle gloriose testate del gruppo Universo, *L'Intrepido* e *Il Monello* che, nel tentativo di adeguarsi ai mutamenti di costume e dei gusti dei lettori, propongono sempre più storie thriller, di suspense e di mistero con una prudentissima apertura al sesso e alla violenza.
La simpatica figura di **Ghibli**, affascinante ladro gentiluomo creato da Antonio Mancuso per i disegni di Lino Jeva e apparso sulle pagine de *Il Monello* nel 1971, è un tipico esempio di questa nuova produzione. Si tratta di una sorta di "nero per famiglie" in linea con la politica della testata che dal 1973 ospita anche le avventure del **Commissario Norton**, ambientate in una metropoli statunitense e costruite sul solido impianto narrativo, tradizionale ma efficace, di Angelo Saccarello. Il bravo Antonio Toldo ritrae Norton con il volto di Alain Delon e il suo braccio destro **Benson** con quello di Spencer Tracy.
Più realistiche e interessanti le storie del **Commissario Spada** pubblicate su *Il*



Copertina di Lanciostory con Larry Mannino, protagonista di una serie poliziesca realizzata in Argentina (© Ediciones Record)

Giornalino a partire dal 19 aprile 1970. Disegnato da Gianni De Luca su testi di Gian Luigi Gonano, Spada fa parte del Nucleo di Polizia Criminale di Milano ed è quotidianamente alle prese con problemi di attualità, come il drammatico diffondersi della droga tra i giovani. Con questi il personaggio, vedovo con un figlio di quindici anni, cerca di avere un rapporto aperto e comprensivo, anche se non di rado conflittuale, in sintonia con lo scontro generazionale in corso all'epoca. Un ulteriore contributo all'evoluzione del poliziesco è merito di due nuove testate dell'Eura Editoriale, *Lanciostory* e *Skorpio*, apparse rispettivamente nel 1975 e nel 1977, temibili concorrenti del gruppo Universo che risponde con la pubblicazione di *Blitz* nel 1977, sulle quali compaiono, accanto ad altre di produzione italiana, sempre più curate e moderne soprattutto nei disegni, interessanti serie sudamericane come **Larry Mannino**.



Creato da Gian Luigi Gonano e da Gianni De Luca, il commissario Spada fa parte del Nucleo di Polizia Criminale di Milano. (© Ep press)



Sherlock Time, un misterioso detective creato da Alberto Breccia su testi di Héctor G. Oesterheld (© Breccia/Quipos)

Danerie un uomo di una certa età. Un tempo faceva parte della polizia, ma è stato dimesso e ora vive occupandosi di piccoli lavori (© Breccia/Quipos)



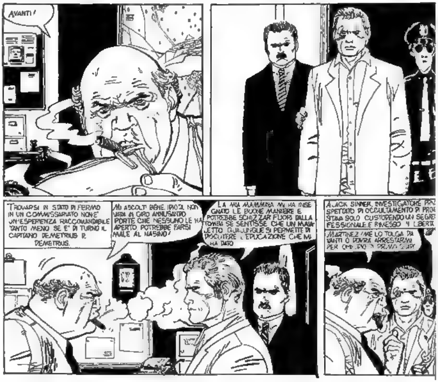
I DETECTIVES ARGENTINI

Anche il fumetto argentino non manca di serie poliziesche di un certo interesse, benché di natura prevalentemente umoristica, almeno fino al 1936, anno in cui le riviste cominciano a dare un certo spazio alla produzione avventurosa statunitense, dall'Agente segreto X-9 a Mandrake, da Cino e Franco a Radio Pattuglia.
Basti pensare al detective **Ralph Norton**, realizzato nel 1938 da Alberto Breccia, che due anni prima aveva esordito nel mondo del fumetto con alcuni personaggi umoristici; a **Vito Nervio**, un detective di Buenos Aires molto legato alla propria terra, creato da Mirco Repetto ed Emilio Cortinas e in seguito continuato da



Breccia; a **Cayena**, un ex carcerato nato dalla fantasia di Héctor G. Oesterheld e disegnato da Daniel Haupt nel 1958, che talvolta collabora con la giustizia e che comunque usa metodi ispirati a un proprio codice morale, e **Sherlock Time**, creato nello stesso anno da Breccia, in un secondo tempo coadiuvato da Oesterheld per i soggetti. Massiccio di corporatura e dal viso squadrato, Sherlock Time è una strana figura di detective: assomiglia più a un pugile che a uno studioso e, soprattutto, non si occupa di semplici delitti ma di extraterrestri e di altri misteri in storie che sono al confine tra verità scientifica e ipotesi filosofica.
Sempre Breccia, questa volta su testi di Carlos Trillo, dà vita, nel 1974, a **Daneri**, un uomo di una certa età che un tempo faceva parte della polizia. E' stato dimesso e ora vive occupandosi di piccoli lavori, anche sporchi. Agisce per istinto, spesso per pochi soldi, e ha una morale tutta sua, perché sa bene che non sempre il colpevole è davvero punibile per ciò che ha fatto.
Il 1974 è un anno particolarmente importante per il fumetto poliziesco argentino. Nasce infatti una nuova rivista, *Skorpio*, sulle cui pagine si alterneranno numerosi detectives pubblicati in seguito in Italia su *Lanciostory* e *Skorpio*. Tra questi possiamo ricordare almeno **Larry Mannino** e **Skorpio**, creati dallo sceneggiatore Eugenio Zappietro, che firma con lo pseudonimo di Ray Collins, e rispettivamente disegnati da Angel Alberto Fernandez e da Ernesto R. Garcia Seijas.

Skorpio, un giustiziere di colore che agisce nei bassifondi di New York. (©Ediciones Record)





Prima apparizione di Alack Sinner, un ex poliziotto che ora fa il detective privato. (©Muñoz e Sampayo)

Creato da Carlos Sampayo e da Francisco Solano López, Evaristo è un burbero e solitario commissario di Buenos Aires (© Norma)

Entrambi agiscono a New York: il protagonista della prima serie è un aitante tenente di polizia stanco e amareggiato dalle ingiustizie che quotidianamente incontra sulla propria strada, mentre Skorpio è un giustiziere di colore che agisce nei bassifondi. Di giorno recita la parte di un poliziotto di quartiere non particolarmente brillante, ma di notte sconfigge bande di spacciatori di droga, organizzazioni di malviventi, militari golpisti e così via.
Sempre nel 1974 nasce **Alack Sinner**, creato da Carlos Sampayo e José Muñoz, due argentini che allora vivevano in Italia. E' apparso per la prima volta sulle pagine di *AlterLinus* nel gennaio dell'anno successivo. Un tempo Sinner era un poliziotto, ma ha lasciato la polizia, sbattendo la porta e da allora non si può dire che i rapporti con gli antichi compagni siano dei migliori. Ora fa il poliziotto privato, con grande amarezza e non molta fiducia nel genere umano.
In seguito, nel 1983, Sampayo ha dato vita, col disegnatore argentino Francisco Solano López, a un altro interessante fumetto poliziesco incentrato sul massiccio **Evaristo**, un burbero e solitario commissario di Buenos Aires che, come il Maigret di Georges Simenon, ha la capacità di immedesimarsi nell'atmosfera del delitto oltre che nei pensieri e nei sentimenti delle vittime e dei colpevoli.



Il Vigilante in azione. (©DC Comics)

DAI VIGILANTES AL RITORNO AL PASSATO

Negli anni Ottanta si assiste a due fenomeni di rilievo: la riscoperta del poliziesco da parte del fumetto statunitense in una chiave estremamente dura e l'accentuarsi della tendenza del ritorno al passato con sempre più serie ambientate negli anni Trenta e Quaranta.

Il biglietto da visita del nuovo poliziesco made in USA viene porto con l'accompagnamento di raffiche di mitra e colpi di bazooka da un personaggio il cui nome spiega già tutto: **The Punisher**, **Il Punitore**.

Apparso per la prima volta nel 1974 sul numero 129 del mensile *The Amazing Spider Man*, con i testi di Gerry Conway e i disegni di Ross Andru e John Romita, il Punitore è rimasto in ombra per una decina d'anni, scontrandosi più volte con l'Uomo Ragno che non ha mai visto di buon occhio le sue tattiche estreme per estirpare radicalmente il crimine combattendolo con i suoi stessi mezzi. Fasciato da un'impressionante tenuta nera con un teschio disegnato sul petto, **Frank Castle** combatte, sotto l'identità del Punitore, una guerra personale contro la malavita che ha il sapore di una vera e propria crociata. Una missione alla quale l'ex marine reduce dal Vietnam si è votato il giorno in cui ha visto morire moglie e figli sotto i propri occhi, falciati dai proiettili sparati da un gruppo di gangsters nel Central Park

Copertina del primo comic book dedicato alle avventure di Jon Sable (©First Comics)





The Punisher, noto in Italia come Il Punitore. Dopo aver assistito, impotente, alla morte dei propri cari, l'eroe ha dichiarato guerra senza quartiere alla malavita organizzata. (© Marvel Entertainment Group)



di New York durante un regolamento di conti. Armato fino ai denti con sofisticate attrezzature messe a punto dall'esperto di computer e armi da guerra **Microchip**, il Punitore vive ai margini della legalità, lottando contro assassini, terroristi, spacciatori di droga e stupratori, che non esita a finire con una pallottola in mezzo alla fronte: "La miglior medicina per estirpare il crimine" a suo modo di vedere. A metà strada tra il personaggio di Rambo e il Batman di Frank Miller, questo eroe negativo, cupo, ossessionato e malinconico, protagonista di storie che per realismo e violenza si differenziano nettamente dal resto della produzione Marvel, è balzato prepotentemente alla ribalta nel 1985 grazie a una miniserie disegnata da Mike Zeck, seguita, due anni dopo, dalla nascita delle due testate dedicate al personaggio, *The Punisher* e *The Punisher War Journal*, sulle quali spiccano le storie dello sceneggiatore Mike Baron.

Sulla scia del successo del Punitore, sono nati altri vendicatori solitari, come ad esempio **The Vigilante**, pubblicato dalla DC nel 1981, ex procuratore di New York divenuto un implacabile cacciatore di malviventi sfuggiti alla giustizia "per stupidi cavilli legali", o l'interessante **Jon Sable Freelance**, creato nel 1983 da Mike Grell per la First Comics, ex mercenario trasformatosi in "bounty hunter" dal volto mimetizzato, al servizio di governi e multinazionali per risolvere ogni genere di caso impossibile. L'ultimo nato di questa generazione di agenti speciali è **The**

Destroyer, creato dagli scrittori Warren Murphy e Richard Sapir, protagonista di un film interpretato da Fred Ward nel 1985 e approdato con successo ai fumetti in una serie scritta da Will Murray per i disegni di Lee Weeks, pubblicata dalla Marvel nel 1989. The Destroyer è **Remo Williams**, un agente di polizia ingiustamente condannato a morte per omicidio, giustiziato e miracolosamente riportato in vita da una misteriosa organizzazione che lo recluta come invincibile giustiziere, una volta divenuto campione di sinanju, una formidabile arte marziale coreana insegnatagli dal saggio **Chiun**.
Il poliziesco televisivo statunitense è il modello ispiratore di due serie italiane nate alla fine degli anni Ottanta, **Nick Raider** e **Balboa.**
Ideato e sceneggiato da Claudio Nizzi per i disegni di Gustavo Trigo, **Nick Raider** è un detective della squadra omicidi di New York, protagonista di efficaci storie d'azione che offrono un interessante spaccato della moderna giungla d'asfalto, attraversata da spacciatori, assassini e maniaci di ogni tipo.



Suggestiva tavola tratta da una storia di Destroyer (© Warren Murphy)

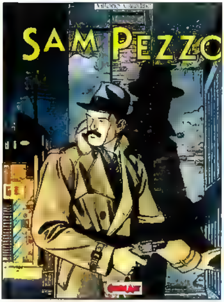


Movimentata sequenza tratta da una delle ultime storie di Stella Noris (© Baldazzini e Canossa)

Creato da Vittorio Giardino, Sam Pezzo è un tipo deciso e coraggioso che non si ferma di fronte a nulla pur di risolvere i vari "casi" che gli sono stati di volta in volta affidati (© Giardino)



Copertina del primo numero di Nick Raider. (© Sergio Bonelli Editore)





L'avvocato Balboa non esita a trasformarsi in detective per trovare le prove dell'innocenza dei propri clienti (© Edizioni Play Press)

Apparso nell'aprile 1989 con "Logica di un omicidio", una storia scritta da Sauro Pennacchioli per i disegni della coppia Morale-Cerreto, **Ronny Balboa** è un brillante avvocato di San Francisco, coadiuvato da tre assistenti altamente specializzati quali la graziosa **Debra**, l'atletico **Cnut** e **Adam**, l'addetto al reparto tecnologico. Balboa è una specie di Perry Mason alla moda, protagonista di storie in cui l'azione predomina sulle componenti giudiziarie. Decisamente più interessante il personaggio di **Sam Pezzo**, creato da Vittorio Giardino nel 1979, un detective privato che, in quanto a disillusione, inguaribile romanticismo e durezza, non ha nulla da invidiare a Philip Marlowe e Sam Spade, modelli ai quali rimanda esplicitamente. La città senza nome nella quale conduce le sue indagini è a metà strada tra Bologna e il New Jersey, Chinatown e l'"Isola" dei "Racconti dell'Ottantesimo Distretto" di Ed McBain. Frequentemente coinvolto in sparatorie, pestaggi e in altri incerti del mestiere, Sam Pezzo conduce sempre caparbiamente a termine le proprie indagini, pur uscendone spesso sconfitto - soprattutto sul piano sentimentale, vittima di donne senza scrupoli e di un'umanità cinica che ha da tempo dimenticato il significato delle parole amicizia e lealtà.

RITORNO AL PASSATO

Negli anni Ottanta si assiste non solo alla rinascita del fumetto poliziesco, con eroi eccentrici e non poco singolari, ma anche all'emergere di molti autori, soprattutto italiani, che decidono di ambientare le loro storie negli anni Trenta. Un periodo caratterizzato dal fenomeno del gangsterismo negli Stati Uniti e dalle numerose tensioni che porteranno allo scoppio della seconda guerra mondiale in Europa.
Creato da Enrique Sanchez Abulì e disegnato inizialmente dallo statunitense Alex Toth e in seguito dallo spagnolo Jordi Bernet, **Luca Torelli**, più noto come **Torpedo**, è un piccolo gangster di origine italiana cresciuto a New York negli anni del proibizionismo e della depressione mentre i detectives **Marvin** e **Mark Kane** operano prevalentemente a Hollywood. Il primo, creato da Giancarlo Berardi e Ivo Milazzo nel 1983, è un ex attore del cinema muto che si muove perfettamente

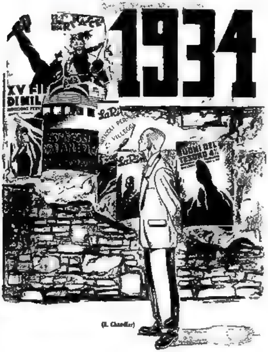


Piccolo gangster di origine italiana, Torpedo è cresciuto a New York negli anni del proibizionismo e della depressione. (© Abulì e Bernet)





Ex attore del cinema muto, Marvin si muove perfettamente a proprio agio tra gli studi cinematografici che fanno da sfondo alle sue indagini (© Berardi e Milazzo)



Creato da Roberto Dal Prà e Rodolfo Torti, Jan Karta è un detective tedesco che vive a Berlino a cavallo tra gli anni Venti e gli anni Trenta (© Dal Prà e Torti)

a proprio agio tra gli studi cinematografici che fanno da sfondo alle sue indagini. Come capita anche a Mark Kane, creato nello stesso anno dallo spagnolo Juan Freijomil Benavent e dal disegnatore argentino Osvaldo Viola (che firmano rispettivamente Linton Howard e Oswald), nelle cui storie fanno spesso capolino attori veri come Carole Lombard e Clark Gable.
Assai diverse sono le ambientazioni delle storie di **Jan Karta** e di **Porfiri**, nati entrambi sulle pagine del mensile *Orient Express*, rispettivamente nel 1984 e nel 1986, e in seguito approdati su quelle di *Comic Art*. Il primo è stato creato dallo sceneggiatore Roberto Dal Prà e dal disegnatore Rodolfo Torti ed è un detective tedesco che vive a Berlino a cavallo tra gli anni Venti e gli anni Trenta e che, dopo il trionfo dei nazisti, sarà costretto a lasciare la Germania.
Porfiri, realizzato da Franco Saudelli, è un grosso e massiccio ex giocatore di calcio, che opera prevalentemente ad Amburgo ed è spesso impegnato in storie di corruzione e malavita sullo sfondo della vecchia città portuale.
Tra i detectives che hanno scelto di vivere nel passato le loro avventure non possiamo non ricordare ancora almeno l'**Ispettore Coke**, creato da Dino Battaglia nel 1983, abile decifratore di casi apparentemente impossibili, nei quali fanno spesso capolino elementi fantastici.
Le storie, ambientate all'inizio del nostro secolo a Londra, si sono purtroppo

I DETECTIVES TRA I FUMETTI E GLI SCHERMI



Batman 1989 ©DC Comics Warner Bros

Dick Tracy è il primo detective dei fumetti a debuttare sugli schermi in un serial di quindici episodi prodotto nel 1937 dalla Republic, che riuscì ad acquistare i diritti sul personaggio per la considerevole cifra di diecimila dollari, impegnandosi a far supervisionare la sceneggiatura da Chester Gould. La Republic aveva battuto la concorrenza della Universal, che si era già assicurata i diritti di **Agente Segreto X-9**, di **Radio Patrol** e **Red Barry**, tutti trasposti in serial nel giro di un anno senza tuttavia riscuotere grande successo. Nei panni di Dick Tracy si era addirittura pensato di calare il vero G-Man Melvin Purvis, al quale si doveva la fine del gangster Dillinger, ma infine fu scelto



Ralph Byrd nei panni di Dick Tracy

l'attore Ralph Byrd. Per ritmo, azione e colpi di scena, i vari episodi non hanno nulla da invidiare alle storie a fumetti, tenuto conto della tecnologia limitata dell'epoca. Ancora interpretato da Byrd in due successivi serial, poi dal meno convincente Morgan Conway, Dick Tracy è trasposto anche a disegni animati, in una serie di 130 episodi brevi prodotti nel 1950 dalla ABC. Del 1990 è il kolossal prodotto, diretto e interpretato da Warren Beatty, attorniato da star del calibro di Al Pacino e Madonna, con una grottesca galleria di cattivi, riprodotti "tali e quali al fumetto" grazie all'impiego di sofisticati e laboriosi make-up. La carriera in celluloide di **Batman** prende il via nel 1943 con un serial in 15 episodi prodotto dalla Columbia: gli attori Lewis Wilson e Douglas Croft interpretano rispettivamente l'uomo pipistrello e **Robin**. Nella seconda serie del 1948 sono sostituiti dagli altrettanto improbabili Robert Lowery e John Duncan. Si devono attendere il 1966 e la divertente serie di telefilm prodotti dalla 20th Century Fox per assistere a uno dei momenti d'incontro più felici tra fumetti e cinema: la serie è un piccolo classico della pop-art, ricca di buffe scenografie, trucchi spettacolari e soluzioni visive forse eccessivamente ironiche ma riuscitissime. Senza dimenticare l'ottima scelta degli interpreti, Adam West e Burt Ward nei panni del "dinamico duo", nonché Cesar Romero e Burgess Meredith in quelli del **Joker** e del **Pinguino**. Preceduto da un battage pubblicitario senza precedenti e da mille polemiche - seconde forse solo a quelle che hanno accompagnato la scelta degli interpreti di "Via col vento" -, il "Batman" diretto da Tim Burton, approdato sugli schermi nel cinquantesimo anniversario della nascita dell'eroe di Gotham City, è un film affascinante ma anche discutibile. Soprattutto per l'eccessiva invadenza del Joker di Jack Nicholson, che toglie spazio al poco convincente Michael Keaton nei panni di un Batman ben lontano dalla statura mitica e drammatica del Cavaliere Oscuro degli anni Ottanta. Nel tentativo di sfruttare il boom dei fumetti neri, alla fine degli anni Sessanta, Cinecittà ha portato sugli schermi **Kriminal** e **Diabolik**. Il primo interpretato da Glenn Saxon in due lungometraggi di mediocre resa



Dick Tracy (©Touchstone)





spettacolare, mentre è l'attore John Philip Law a prestare il volto al Re del crimine creato dalla sorelle Giussani, in un film prodotto da Dino De Laurentiis e diretto da Mario Bava nel 1967. In entrambi i casi il risultato è deludente. Nel complesso risultano più riuscite le trasposizioni a fumetti di eroi nati nei serial radiofonici, cinematografici e televisivi. Basti pensare a **The Shadow**, **The Green Hornet**, **Charlie Chan**, **The Avengers**, **Paul Temple** o **James Bond**, o alla meno celebre ma interessante **The Man from U.N.C.L.E.**, la serie di spionaggio incen-



The Man from U.N.C.L.E. (©Gold Key)

trata sulle imprese degli agenti Napoleon Solo e Ilya Kurkyarin trasmessa dalla NBC tra il 1964 e il 1965 e approdata a una serie di comic books della Gold Key. Meritano infine di essere ricordate le due versioni a fumetti di **The Persuaders**, la brillante coppia portata sugli schermi da Roger Moore e Tony Curtis nei ruoli di Lord Brett Sinclair e Danny Wilde, in una serie di telefilm prodotti dalla britannica ITC nota in Italia come Attenti a quei due.La prima è apparsa in Gran Bretagna sulle pagine di TV Action con i disegni di Harry Lindfield e José Ortiz, mentre la seconda è stata pubblicata in Francia su Pif con il titolo Amicalement Votre, sceneggiata da Victor Mora per i disegni di Raphael Marcello.

concluse con la scomparsa dell'autore. Nell'ambito di questa tendenza sono da segnalare due personaggi apparsi sulle pagine di *Charlie Mensuel*. **Dick Hérisson**, creato nel 1982 dal francese Didier Savard, è un detective le cui storie, ambientate nel Sud della Francia negli anni Trenta, abbondano di mistero, di azione e avventura e sono disegnate con un tratto vicino a quello della scuola della "linea chiara" alla Hergé. Ancor più fedeli a questa impostazione grafica sono le avventure di **Harry Dickson**, "il più grande detective del Regno Unito" creato per una serie di romanzi popolari dallo scrittore Jean Ray prima della guerra , trasposto a fumetti nel 1985 da Christian Vanderhaeghe e disegnato da Pascal J. Zanon. Il distinto Harry Dickson si batte contro avversari di tutto rispetto come il fantomatico **Ragno**, un bandito audace e implacabile all'altezza dei cattivi dei romanzi di Edgar Wallace.



Creato da Vittorio Giardino, Max Fridman è protagonista di lunghe storie di spionaggio ambientate negli anni immediatamente precedenti il secondo conflitto mondiale. © Giardino



Il fumetto italiano è quello che negli anni Ottanta ha maggiormente guardato al passato.
Si va dagli intrighi spionistici ambientati tra Budapest e Istanbul alla fine degli anni Trenta che vedono coinvolto **Max Fridman**, creato da Vittorio Giardino nel 1982, all'America degli anni del proibizionismo che fa da sfondo alle storie del **Detective senza nome** di Luigi M. Mignacco disegnato da Massimo Rotundo per *Orient Express*. Né si possono trascurare i personaggi disegnati da Roberto Baldazzini: l'agente **Alan Hassad** realizzato su testi di Daniele Brolli e, soprattutto, l'affascinante **Stella Noris**, creata da Lorena Canossa, attrice statunitense degli anni Quaranta protagonista di storie noir in cui si respira il clima di certi film di Howard Hawks e John Huston come "Acque del Sud" e "L'isola del corallo".

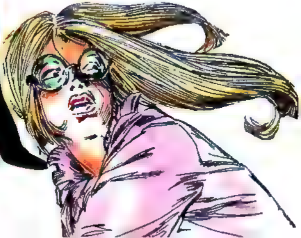

STRASK
H, LORD..
ALEPH



IL FUMETTO HORROR

Dal mostro di Frankenstein a Dracula, da Vampirella a Swamp Thing, da Zio Tibia a Dylan Dog, ecco le creature dell'incubo e gli acchiappamostri del fumetto dell'orrore.

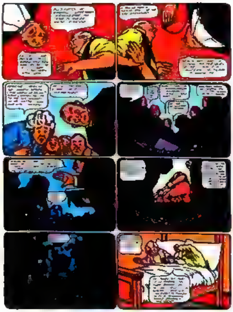
Come vero e proprio genere, l'horror nasce sulle pagine dei comic books negli anni Quaranta prendendo inizialmente spunto dai film fantastici dell'epoca come quelli prodotti dalla Universal. E ai comic books è rimasto a lungo legato, trovando una consacrazione editoriale all'inizio degli anni Cinquanta sulle pagine degli E.C. Comics dell'editore Willam M. Gaines, fino alla nascita negli anni Sessanta di riviste come Creepy, Eerie e Vampirella che hanno contribuito alla grande diffusione del fumetto dell'orrore in Europa. L'interesse sviluppatosi all'inizio degli anni Settanta per i fenomeni magici e parapsicologici ha portato al grande rilancio del genere negli ultimi anni, quando, legandosi al moderno horror cinematografico, il fumetto dell'orrore è divenuto protagonista di un vero e proprio boom editoriale.



PRIMI INCUBI

Il sovrannaturale, l'orrido e il macabro, presenze costanti nella cultura e nell'arte dall'"Edipo Re" al teatro elisabettiano fino alla letteratura gotica come segni fascinatori di materializzazione dell'inconscio, trovano la loro più compiuta definizione in quella vena del fantastico che oggi viene comunemente chiamata horror. Il racconto di fantasmi e il romanzo gotico costituiscono i principali referenti letterari del genere, già popolare negli anni Venti grazie a pulps come *Weird Tales*, apparso nel 1923, sulle pagine del quale i lettori statunitensi fecero la conoscenza di Howard Phillips Lovecraft, il "gran sacerdote" dell'horror moderno.

I fumetti hanno tardato a far propria questa forma di racconto in cui avrebbero poi scoperto grandi potenzialità espressive, già intuite, in realtà, agli inizi del secolo da Winsor McCay, uno dei maestri del fumetto delle origini. Prima di creare **Little Nemo**, McCay diede vita nel 1904, con lo pseudonimo di Silas, a **Dreams of a Rarebit Fiend**, ovvero i "sogni di un divoratore di crostini di formaggio". Quei crostini procurano ai golosi protagonisti della serie incubi spaventosi, durante i quali si ritrovano operati senza anestesia o bolliti in un pentolone e divorati dai cannibali, prima di risvegliarsi come Little Nemo nell'ultima vignetta della tavola, maledicendo la propria ingordigia.



In questa tavola di Dreams of a Rarebit Fiends dei primi del secolo Winsor McCay anticipa uno degli incubi più spaventosi di tutto l'horror: una sepoltura vista in soggettiva dalla vittima! (© National News Association)



Nella grottesca interpretazione di Dick Briefer, l'"orrendo distruttivo mostro di morte" creato dal dottor Frankenstein è il capostipite del fumetto horror. (© Feature Publications)



Il mostro di Frankenstein nella versione disegnata da Robert H. Webb per Classics Illustrated nel 1945. (© Gilberton Publications)



Nato sulle pagine di Prize Comics nel 1940, la serie delle New Adventures of Frankenstein di Dick Briefer [illegible] numero apparso nel 194[illegible] (© Crestwood)

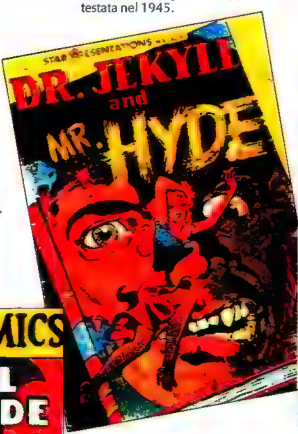
Nella più inquietante di queste tavole viene mostrata la sepoltura del protagonista dell'incubo "in soggettiva", vale a dire dal suo punto di vista: il volto dei parenti chini su di lui e lo specchio di luce sopra la tomba che si riduce man mano che le palate di terra cadono sulla bara. Un "effetto speciale" degno dell'horror più efferato dei nostri giorni!

Sono i comic books, tuttavia, a introdurre il mistero, il sovrannaturale e i primi accenni davvero orrorifici nei fumetti. Si comincia con l'apparizione, nell'ottobre 1935 sul numero 6 di *New Fun*, del mirabolante **Dr. Occult the Ghost Detective**, di Jerry Siegel e Joe Shuster, un "acchiappafantasmi" ante litteram assistito dalla bella **Rose Psychic** in una lotta all'ultimo sangue contro il terribile **Vampire Master**, infine debellato con un tradizionale e sempre efficace proiettile d'argento. Mentre **Topolino** se la deve vedere con ben sette fantasmi in una storia del 1936 - "Topolino e la casa dei fantasmi" -, sulle pagine dei comic books vedono la luce all'inizio degli anni Quaranta numerosi "detectives fantasma", poliziotti uccisi e risuscitati miracolosamente come **The Spectre, Sgt. Spook**, apparso su *Blue Bolt Comics*, e **The Wraith**, una serie iniziata su *Mystery Men Comics*. Personaggi, tuttavia, protagonisti di avventure che non si possono definire veramente horror.

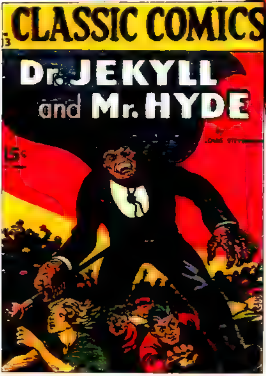
I CLASSICI DELL'ORRORE

Il debutto dell'horror classico nei fumetti è legato al nome di Dick Briefer. Tra gli autori dello staff di Jerry Iger, scopritore di molti disegnatori di talento da Bob Kane a Will Eisner, Briefer debutta appena ventunenne nel 1936 su *Wow Comics* con una originale trasposizione di **The Hunchback of Notre Dame**. La triste storia del gobbo Quasimodo creato da Victor Hugo, portato sugli schermi nel 1923 da Lon Chaney e da Charles Laughton nel 1939, viene in realtà sviluppata solo dal 23 aprile dell'anno successivo sulle pagine di *Wags*, un comic book settimanale di grande formato realizzato negli Stati Uniti per il mercato britannico.
Briefer è certo più celebre per la sua versione di **Frankenstein**, apparsa nel dicembre 1940 sul numero 7 di *Prize Comics* e firmata dall'autore con lo pseudonimo di Frank N. Stein. Intitolata per esteso **The New Adventures of Frankenstein**, la saga è ambientata nella Manhattan dei nostri giorni e presenta il tormentato mostro, disegnato con un tratto quasi grottesco, che vagabonda smanioso di vendicarsi del suo creatore e dell'intera umanità. Sorprendentemente, la serie si è in seguito sviluppata in chiave umoristica, conquistandosi una propria testata nel 1945.

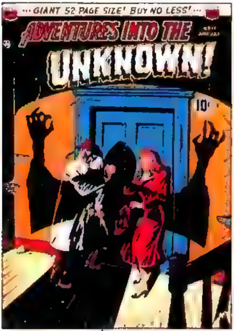
Lo strano caso del Dr. Jekyll e Mr. Hyde ha influenzato numerosi autori che dagli anni Quaranta ai nostri giorni si sono cimentati con il classico racconto di Robert Louis Stevenson. Alla prima versione di Arnold L. Hicks, apparsa nel 1943 su Classic Comics, si sono aggiunte tra le altre quella di Wallace Wood realizzata nel 1950, quindi quella di Win Mortimer apparsa nel 1973 per la Marvel.
Classic Comics N. 13 (© Gilberton Publications)
Star Presentations N. 3 (© Fox Features Syndicate)
Supernatural Thrillers N. 4 (© Marvel Comics Group)







Frankenstein, inteso come la creatura del dottor Frankenstein, è tornato alla ribalta nelle versioni più disparate: da quelle umoristiche per ragazzi come l'inglese **Frankie Stein**, creato nel 1964 da Ken Reid per *Wham!* e divenuto in seguito celebre su *Whoopee!*, o **Frankenstein Jr.** di Hanna & Barbera, pubblicata in albo dalla Gold Key nel 1966, fino alle drammatiche interpretazioni proposte da Tom Sutton nel 1971 su *Psycho* e da Mike Plogg nel 1973 per la Marvel, senza dimenticare il ridicolo **Frankenstein "Super Hero"** in calzamaglia rossa pubblicato nel 1966 dalla Dell. Tra le prime e più suggestive versioni di Frankenstein si deve ricordare quella apparsa per il Natale 1945 sul numero 26 di *Classic Comics*: le 43 pagine del racconto, sceneggiato da Ruth Roche per i disegni di Robert H. Webb e Ann Brewster, sono le più vicine alla classica interpretazione del mostro portata sugli schermi da Boris Karloff. Sulle pagine dell'albo, trasformato in *Classic Illustrated* dal numero 35, sono in seguito apparse altre notevoli versioni di racconti e romanzi orrorifici di autori come Stevenson, Poe, Wells: da **Dr. Jekyll and Mr. Hyde** a **Murders in the Rue Morgue**, da **The Invisible Man** a **Mysterious Island**.



Apparso nel 1948, Adventures into the Unknown è tra i primi e più longevi horror comics. La sua pubblicazione è infatti continuata sino al 1967 (© American Comics Group)

Gli E.C. Comics dell'editore William M. Gaines hanno lasciato un segno indelebile nel mondo dei fumetti, soprattutto con le testate horror The Vault of Horror, The Crypt of Terror, e The Haunt of Fear. Tutte le illustrazioni di copertina sono di Johnny Craig (© William M. Gaines)



CRIPTE, SEPOLCRI E NOTTI DI TERRORE

Il primo, vero comic book dell'orrore vede la luce nel gennaio 1947. Pubblicato dalla Avon, *Eerie* esce tuttavia per un solo numero, a conferma del fatto che il mercato non è ancora pronto per fumetti del genere. L'albo viene ristampato nella primavera 1951, e prosegue fino al 1954 con 17 numeri sulle cui pagine si mettono in evidenza disegnatori come Joe Kubert, Bob Fugitani, Wallace Wood e Joe Orlando.

Più continua la produzione di *Adventures into the Unknown*, iniziata nel 1948 con una riduzione de "Il castello di Otranto" di Horace Walpole realizzata da Fred Guardineer, e proseguita fino al 1967.

Il boom degli horror comics scoppia nel 1950 e si identifica soprattutto con i tre albi bimestrali pubblicati dalla E.C. Comics dell'editore William M. Gaines con la supervisione di Al Feldstein: *The Vault of Horror*, *The Crypt of Terror*, trasformato dopo tre numeri in *Tales from the Crypt*, e *The Haunt of Fear*. I primi due, apparsi in aprile, proseguivano la numerazione rispettivamente di *War Against Crime* dal numero 12 e di *Crime Patrol* dal numero 15; il secondo, apparso in maggio, proseguiva invece quella del western *Gunfighter* dal numero 17, probabilmente con non poca sorpresa da parte dei lettori.

Abilmente l'editore pensò di proporre quello che lui stesso definiva "nuovo corso" con un efficace slogan: "Racconti del terrore illustrati. Vi sfidiamo a leggerli!". Il successo fu immediato, grazie alla nuova e curatissima veste editoriale e, in particolar modo, all'eccellente qualità delle storie, realizzate da un pool di grandissimi disegnatori: Al Feldstein, Wallace Wood, Reed Crandall, George Evans, Jack Davis, Bernard Krigstein, Joe Orlando, William Elder, Johnny Craig, Jack Kamen e Graham Ingels, spiritosamente chiamato "lo Hieronymus Bosch del ventesimo secolo" per la sua abilità nel disegnare gli orrori più incredibili.

Con un pizzico d'ironia e di humour nero, i racconti sono presentati dal terribile trio di "gholunatics" formato da **The Vault-Keeper**, **The Old Witch** e **The Crypt-Keeper**, figure antesignane di **Zio Tibia**.

Nelle storie delle tre testate, affiancate nel 1952 da *Shock Suspenstories*, è difficile trovare zombi, licantropi o vampiri banalmente a zonzo nel tentativo di terrorizzare i lettori. Frequenti sono i racconti che prendono spunto dall'intolleranza e dal razzismo serpeggianti nella società statunitense, mentre l'orrore è principalmente giocato sulla suspense ed esplode col tradizionale colpo di scena nell'ultima tavola della storia, anche se non mancano gli "effetti speciali" più raccapriccianti. Come quelli impiegati da Jack Davis in "Foul Play", ad esempio, una celebre storia apparsa sul numero 19 di *The Haunt of Fear*, in cui un'intera squadra di baseball si vendica di uno dei propri elementi massacrandolo e facendolo letteralmente a pezzi, per poi usarne le varie parti in una macabra partita: le budella come linee del campo, il cuore come base, una gamba per mazza e la testa come palla!

Il successo di questi albi portò rapidamente alla nascita e soprattutto alla trasformazione di altre pubblicazioni, tanto che già alla fine del 1950 si contavano 18 horror comics, ai quali se ne aggiunsero 25 l'anno successivo e addirittura una quarantina nel 1952.

Di queste testate, la maggior parte delle quali memorabili solo per il nome e per le illustrazioni di copertina, vanno ricordate *The Black Tarantula*, vissuta per un solo numero; *Black Magic* della Prize Comics sulla quale si segnala il duo Joe Simon-Jack Kirby; *Adventures into Terror*, *Adventures into Weird Worlds* e *Uncanny Tales* della Atlas, la futura Marvel; *Beyond*, *Web of Mystery*, *Baffling Mysteries* e *Hand of Fate* della Ace Comics; e ancora *The Thing!*, *Chamber of Chills*, *Voodoo*, *Dark Mysteries*, *Out of the Shadows*, *Strange Mysteries*, *The Unseen*, *Weird Terror*, *Witches Tales*, *Out of the Night*, *Ghostly Tales* e infine *The House of Mystery*, pubblicata dalla DC dal dicembre 1951 fino agli anni Ottanta per più di 300 numeri.

Proprio quest'ultima è una delle pochissime testate sopravvissute alle severe norme censorie del Comics Code Authority varate il 17 settembre 1954, che per una decina d'anni riuscirono a proibire l'impiego delle parole "terrore" e "orrore" nei titoli, nonché di mostrare scene raccapriccianti, eccessivi spargimenti di sangue, uccisioni barbare, sadismo, masochismo, senza contare la messa al bando di morti viventi, torture, vampiri, fantasmi, cannibalismo e licantropia. Ovvero l'intero repertorio horror.

LE SPIACEVOLI NOTTI DI ZIO TIBIA



Graham Ingels è l'autore di questa tavola tratta da Horror We? How's Bayou?. (©William M. Gaines

Con l'intervento censorio del Comics Code gli horror comics cessarono di esistere, letteralmente soppressi o trasformati in albi di fantascienza e mystery, con l'eccezione di alcune testate pubblicate dalla Dell come *Ghost Stories* e *Tales from the Tomb*, entrambe apparse nel 1962, che riuscirono a evitare i fulmini della censura proponendo storie di qualità, tra cui alcune ottime riduzioni dei classici cinematografici della Universal come il "Dracula" di Tod Browning interpretato da Bĕla Lugosi.
A metà degli anni Sessanta si assiste al grande ritorno dell'horror per merito dell'editore James Warren.
Grazie alla sterminata collezione di Forrest J. Ackerman, la più completa raccolta al mondo di ogni genere di documentazione sulla fantascienza, il macabro e l'insolito, nel 1958 Warren aveva creato *Famous Monsters of Filmland*, una rivista di cinema specializzata nell'horror e nel fantastico. A questa l'editore aveva presto affiancato *Monster World*, sulla quale apparivano inediti fotoromanzi horror, realizzati con fotogrammi di classici degli schermi con il testo inscritto nella tradizionale nuvoletta, insieme a vere riduzioni a fumetti di film come "The



Una rassegna delle principali testate horror degli anni Cinquanta. Nell'ordine: (©Comic Media), (©Harvey Publications), (©Superior Publishers), (©Standard Comics), (©Charlton Comics), (©Visual Editions)



Il primo numero di Creepy. L'illustrazione in copertina è di Jack Davis. (©Warren Publishing)

Mummy" di Karl Freund, ripreso da Terence Fisher in un remake del 1959.
Nel 1964, Warren decide di entrare a tutti gli effetti nei comics dando vita a *Creepy*, la mitica rivista destinata a rilanciare l'horror a fumetti. Sulla copertina del primo numero, disegnata da Jack Davis, appare per la prima volta **Uncle Creepy**: un vecchietto dal volto scheletrico e pallidissimo, la testa pelata e un lungo ciuffetto di capelli sulla fronte, le mani dalle lunghe dita con unghie ad artiglio, tranquillamente seduto in poltrona con la stessa rivista tra le mani, circondato da uno stuolo di mostri. Il ruolo di **Zio Tibia**, come è stato ribattezzato in Italia il personaggio, è quello di macabro ma spiritoso narratore. All'insegna del più efferato humour nero, Zio Tibia introduce i lettori in un universo di terrore nel quale la lezione degli albi della E.C. Comics nati quindici anni prima viene ripresa, attualizzata e spinta ancora più oltre. Amore e morte, sangue, cimiteri, manieri stregati, bare e fanciulle defunte, scheletri e fantasmi tornano così "in vita" con risultati eccellenti in storie originali o tratte da Poe, Lovecraft, Stoker, Bierce, e realizzate da un gruppo di ottimi autori: gli sceneggiatori Archie Goodwin, Bill Parente e Larry Ivie innanzitutto, quindi i disegnatori Reed Crandall, Gray Morrow, Neal Adams, Angelo Torres, Al Williamson, John Severin, Jack Sparling, Alex Toth, Tom Sutton, Roy Krenkel, Tony Williamsune, Ernie Colon, Steve Ditko e il giovane Jeff Jones che ben figura accanto a veterani quali Wallace Wood e Frank Frazetta, che chiude la carriera di fumettista proprio sul primo numero di *Creepy* con il racconto intitolato "Werewolf!".

La tavola conclusiva del racconto Maledizione che scotta. Il disegnatore Reed Crandall è egli tuttora considerato un maestro del horror a fumetti. (©Warren Publishing)





Tom Sutton è autore di una serie di eccellenti adattamenti dai racconti di Edgar Allan Poe. (© Warren Publishing)

Dedicatosi alla pittura e all'illustrazione, Frazetta è per l'appunto l'autore di quasi tutte le formidabili copertine di *Creepy* e delle riviste gemelle nate successivamente. Vale a dire *Eerie*, apparsa nel settembre 1965, e *Vampirella*, pubblicata nel settembre 1969. Ribattezzato **Astragalo** in Italia, **Cousin Eerie** è l'anfitrione dell'omonima rivista, uno Zio Tibia in sedicesimo ma altrettanto lugubre e faceto. Ben più affascinante e sensuale è invece **Vampirella**, inizialmente concepita e utilizzata come semplice "presentatrice" delle storie con la realizzazione grafica di Tom Sutton, ma presto trasformata in un vero e proprio personaggio, protagonista di una serie di appassionanti racconti nei quali emerge tutto il suo pericoloso sex appeal, che il disegnatore José Gonzalez ha saputo mettere in risalto alla perfezione a partire dalla quarta storia della serie intitolata "Death's Dark Angel" del 1971.







Il secondo numero di Eerie e il primo di Vampirella, le riviste gemelle di Creepy. Entrambe le copertine sono disegnate da Frank Frazetta. (© Warren Publishing)

L'affascinante Vampirella nella piccante versione di José Gonzalez (© Warren Publishing)

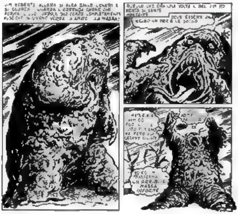
SBATTI IL MOSTRO IN PRIMA PAGINA!

Il successo delle riviste Warren, apparse sino al febbraio 1983, porta rapidamente alla nascita di altre testate. Tra queste si segnala *Psycho*, pubblicata dal gennaio 1971 per 24 numeri in bianco e nero dalla Skywald Publishing. La rivista ha ospitato **The Love Witch** di Marv Wolfman ed Ernie Colon, una "strega amorosa", come è stata ribattezzata nella versione italiana, di nome **Burnick**, "signora di Stonehenge" tanto seducente quanto malvagia. Quindi l'interessante ripresa di **The Heap** ad opera di Tom Sutton, Ross Andru e Mike Esposito. The Heap, ovvero "la massa" è una creatura informe e mostruosa, una specie di "blob" antesignano di Swamp Thing le cui origini risalgono addirittura al 1942, quando Harry Stein e Mort Leav crearono il personaggio sulle pagine del terzo numero di *Air Fighters* per la serie **Sky Wolf**. Nella prima versione The Heap era la mostruosa creatura in cui si ritrovava trasformato l'asso tedesco dei cieli **Eric Emmelmann** dopo essere precipitato in una palude. Ripreso da altri autori e progressivamente trasformato in un "diverso", simbolo dell'incomprensione della società, il nuovo Heap è in realtà il pilota **Jim Roberts**, vittima di un incidente organizzato dalla sua ragazza in combutta con l'amante.

Nel 1972, Marvel e DC si lanciano con entusiasmo sul nuovo mercato dell'orrore, sfornando tutta una serie di personaggi di grande fascino mediante i quali il genere diviene sempre più popolare e seguito.

In febbraio, sulle pagine del secondo numero di *Marvel Spotlight* debutta

Ribattezzato La massa nell'edizione italiana, ecco The Heap nella versione di Ross Andru e Mike Esposito (© Skywald Publishing)

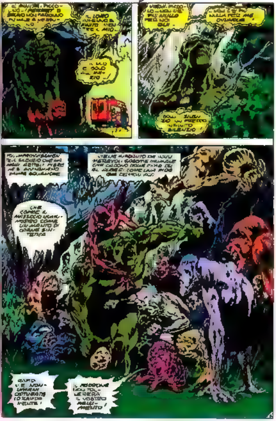


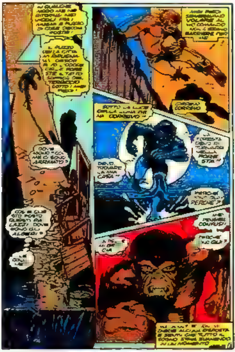
Licantropus (Werewolf), seguito, tre numeri dopo, da **Ghost Rider**. In aprile è nel frattempo apparso l'albo *Tomb of Dracula*, sulle cui pagine Marv Wolfman e Gene Colan danno vita a una delle più affascinati saghe sul principe delle tenebre. L'anno successivo appaiono *The Monster of Frankenstein, Vault of Evil, Worlds Unknown* e, con un formato maggiore tipo rivista, *Vampire Tales, Dracula Lives, Tales of the Zombie*, dove appare **Simon Garth (Zombie)**, e *Monsters Unleashed!*, la cui produzione è apparsa in Italia sulle pagine del *Corriere della paura* e di *Dracula*, editi dalla Corno tra il 1974 e il 1977.
Anche se meno prolifica, nell'ottobre 1972 la DC dà il via con **Swamp Thing** a una delle più affascinanti saghe dell'horror moderno.
La tormentata "cosa della palude" era apparsa in una versione sperimentale nell'estate 1971 sul numero 92 di *House of Secrets*: otto tavole realizzate in bianco



The Love Witch di Marv Wolfman ed Ernie Colon Modellata su Vampirella, la "strega dell'amore" è apparsa nel 1971 sulle pagine di Psycho e di Nightmare. The Love Witch è tornata alla ribalta nel 1989 con una serie di ristampe sull'albo Witch del a Eternity. (©Skywald Publishing)

Orrore, paura, violenza e abissi di tormento. Con Swamp Thing, Bernie Wrightson dipinge uno dei più spaventosi mostri affascinanti offerti sulla scena dell'horror di tutti i tempi, nel quale si fondono la lezione dei classici e la moderna interpretazione della figura del mostro come "diverso". (©DC Comics)





Febbraio 1972. Notte di luna piena, notte di terrore. Con Werewolf by Night la Marvel inaugura una fortunata galleria di supermostri con superproblemi! (©Marvel Comics Group)

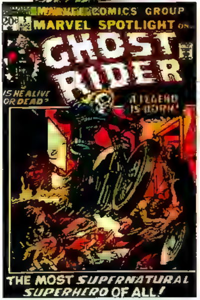


Nella versione sceneggiata da Marv Wolfman e abilmente disegnata da Gene Colan, Dracula ha le fattezze di uno dei più celebri vampiri dello schermo: Christopher Lee. (©Marvel Comics Group)

e nero da Bernie Wrightson in collaborazione con Joe Orlando e lo sceneggiatore Len Wein. Sulle pagine della propria testata, bimestrale e a colori, la saga di Swamp Thing viene ripresa dalle origini, narrando l'incidente che trasforma il dottor **Alec Holland** in una creatura mostruosa, la vendetta sui responsabili e sugli assassini della moglie e l'inizio della sua terribile odissea senza possibilità di ritorno, durante la quale il personaggio si è ritrovato a viaggiare nel tempo, in un'avventura addirittura coinvolto nella ricerca del Graal. Wrightson, oggi acclamato come uno dei maggiori talenti del fumetto horror, ha curato i primi dieci albi, lasciando il posto ai vari Rick Veitch, Tom Yeates, Mike Manley, Michael Zulli, Alfredo Alcala. Sulla testata *The Saga of Swamp Thing*, oltre alla riduzione del primo dei due film sul personaggio, sono apparse alcune notevoli storie firmate dallo sceneggiatore inglese Alan Moore e realizzate da Steve Bissette e John Totleben in cui vengono riscritte le origini della "cosa", trasformata in un vegetale antropomorfo e pensante.
Anche la Marvel ha proposto la sua "cosa", battezzata **Man-Thing**, apparsa con i disegni di Gray Morrow su testi di Gerry Conway sul primo numero di *Savage Tales* nel maggio 1971, quindi tornata alla ribalta su *Adventures into Fear* nelle mani di Steve Gerber e su altre testate fino a conquistarne una propria nel gennaio 1974. L'altro tema dominante di questo periodo è quello dei "morti viventi". **Ghost Rider**, creato da Gary Friedrich e Mike Ploog, è un motociclista dannato dal teschio in fiamme, vanamente impegnato a riscattare la propria anima. **Simon Garth**, creato da Steve Gerber per i disegni di Tom Palmer e Pablo Marcos, con il



contributo di Roy Thomas e John Buscema, è il re del caffè di New Orleans trasformato per l'eternità in uno zombi, protagonista di una serie di avventure cariche di magia e di mistero, apparse in Italia sulle pagine del *Corriere della paura*.
Anche se protagonisti di storie non del tutto horror, non si possono dimenticare due singolari non-morti come **Deadman** e **Mort Cinder**. Il primo è un personaggio DC, apparso nel 1967 sulle pagine di *Strange Adventures* con i disegni di Carmine Infantino e in seguito di Neal Adams: Deadman, ovvero "l'uomo morto", è lo spirito dell'acrobata **Boston Brand**, morto e sepolto ma in grado di "reincarnarsi" in altri corpi e vivere così una serie di notevoli avventure cariche di angoscia e di suspense.
Creato nel 1962 dagli argentini Héctor G. Oesterheld e Alberto Breccia, **Mort Cinder** è un eroe a dir poco enigmatico, una specie di viaggiatore del tempo alla **Garth** a differenza del quale è "davvero" morto e risorto innumerevoli volte. Lo incontriamo la prima volta in una storia degna di Lovecraft, pubblicata per la prima volta in Italia su *Il Mago* nel 1972, insieme all'antiquario **Ezra Winston**, destinato a divenirne inseparabile compagno e incredulo testimone dei resoconti delle precedenti vite di Mort Cinder, già guerriero spartano al fianco di Leonida nella battaglia delle Termopili.



In alto: Swamp Thing nella interpretazione di Stephen Bissette su testi di Alan Moore. (©DC Comics) Sotto. Ghost Rider presentato nel 1972 sull'albo Marvel Spotlight come "il più sovrannaturale di tutti i supereroi". (© Marvel Comics Group)

Deadman è un personaggio che fa da tramite tra il mondo dei supereroi e quello dell'horror. Non a caso è stato Neal Adams a sviluppare il prosieguo della saga dopo la prima storia realizzata da Carmine Infantino. (©DC Comics)





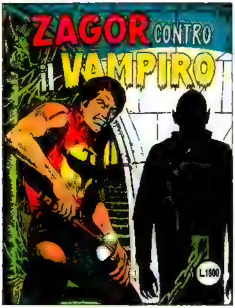
Risvegliatosi dal sonno della morte come zombi, Simon Garth è tra i personaggi più drammatici prodotti dalla Marvel negli anni Settanta. (©Marvel Comics Group)

Sotto lo sguardo terrorizzato dell'archeologo Ezra Winston, Mort Cinder si sveglia dal sonno della morte e si leva dalla propria tomba. Certe atmosfere d'incubo e di terrore delle storie rappresentano una specie di anteprima delle impressionanti rivisitazioni dell'universo lovecraftiano che il disegnatore argentino Alberto Breccia ha realizzato in seguito. (©Alberto Breccia)



L'HORROR IN ITALIA

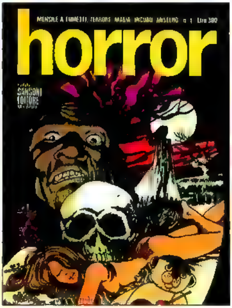
I fumetti italiani, così come la letteratura e il cinema, sono stati a lungo impermeabili all'horror. A parte qualche timido accenno prima della guerra, come il **Dottor Faust** di Gustavino e di Albertarelli o qualche occasionale spunto gotico in certe serie avventurose, si devono attendere gli anni Sessanta per trovare del soprannaturale nei fumetti italiani: come, ad esempio, le tenebrose apparizioni di **Mefisto** contro **Tex** e le frequenti incursioni nell'orrore vero e proprio di **Zagor**, opposto in una serie di avventure a un vampiro transilvano in piena regola.
Nel 1964 compare nelle edicole **Satanik**, uno dei primi e più fortunati personaggi di Magnus & Bunker che rappresenta una singolare variante sul tema del Dottor Jekyll e Mister Hyde. "Il mio nome è mistero, magia, irrealtà" risponde la bella **Marny Bannister** a uno dei tanti corteggiatori dai quali è circondata nella storia intitolata "La crociera del terrore". E tale è in effetti il carattere del personaggio e



Nelle storie di Zagor non mancano frequenti inserimenti di personaggi orrorifici, come l'affascinante barone ungherese Bela Rakos. (© Sergio Bonelli Editore)

delle sue storie, in parte trasformato dagli autori nel corso del tempo, ma sempre legato al tema di fondo della doppia personalità di Satanik, una biologa versata nelle arti magiche dal volto orribilmente deturpato, capace di trasformarsi in una donna bellissima inizialmente grazie a un siero da lei stessa sintetizzato e in seguito mediante un particolare cristallo.
Nelle sue storie, in cui per un certo periodo agisce come una avventuriera senza scrupoli affamata di violenza, sesso e denaro, abbondano gli spunti orrorifici, come sempre mediati dal gusto del grottesco tipico degli autori.
Il 1969 è una buona annata per l'horror in Italia. In luglio Mondadori pubblica nella collana degli Oscar "Le spiacevoli notti di Zio Tibia", una antologia di *Creepy*, ben curata anche se penalizzata dal formato tascabile, cui farà seguito l'anno successivo "Zio Tibia colpisce ancora". In dicembre vede la luce *Horror*, la prima, e per lungo tempo l'unica, rivista italiana di fumetti dell'orrore degna di menzione. Pubblicata dall'editore Sansoni, sotto la direzione di Pier Carpi e di Alfredo Castelli, la rivista ha avuto tra l'altro il merito di sollecitare l'opera degli autori italiani, scoprendo così, o valorizzando, decine di disegnatori, da Peroni a Zaniboni, da Rostagno a Montorio, da Cianti a Grugef, da Bonvi a Buzzelli, da Battaglia a Cimpellin, da Bozzi a Crepax, da Lucchesi a Jannuzzi. Allo stesso Castelli, spesso in collaborazione con Marco Baratelli, si devono alcune storie

Il primo numero di Horror, la rivista che introduce in Italia l'orrore d'autore ©Gino Sansoni Editore)





Gianni Grugef rivisita con intelligenza e rigore il Nosferatu di F. W. Murnau, un classico del cinema espressionista tedesco (© Gino Sansoni Editore,



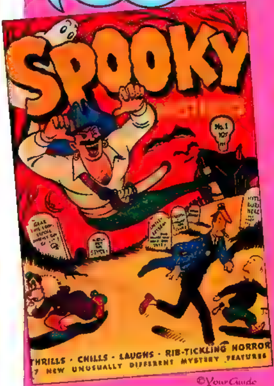
Come una farfalla, un racconto scritto da Pier Carpi e disegnato da Sergio Zaniboni, anticipa certe atmosfere tipiche delle storie di Dylan Dog. (© Gino Sansoni Editore)

"Il mio nome è mistero, magia, irrealtà." Creata dalla coppia Magnus & Bunker, Satanik è una singolare variazione sul tema del Dottor Jekyll e Mister Hyde. (©Max Bunker)

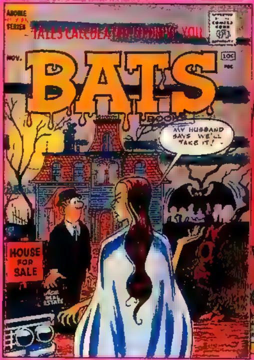


fulminanti, nelle quali il grottesco si combina con un inaspettato colpo di scena finale, oltre ad alcune riduzioni come **Dracula il vampiro**, nella realizzazione di Antonio Sciotti, e l'espressionistico **Nosferatu** di Gianni Grugef. Su testi di Castelli e con i disegni di Carlo Peroni nasce il **Gabinetto del Dottor Horror**, poi divenuto **Zio Boris**, una delle poche strisce umoristiche di impianto horror, proseguita con successo per anni sulle pagine del *Corriere dei Ragazzi*.
Tra le molte storie italiane pubblicate, si segnalano tra le altre un'ottima riduzione da Tolstoj di Alarico Gattia, **Il Vurdalak**, le innovative esperienze underground di Max Capa, Turchet e Maramotti, le **Cronache del Dopobomba** di Bonvi, qui apparse per la prima volta, **Beatrice** di Carpi e Rostagno e l'inedito e bizzarro fumetto da cantare, **Clown**, scritto da Carpi, disegnato da Peroni e musicato dal maestro Alceo Guatelli.
Tra i pochi prodotti stranieri spiccano l'inedito **Lone Sloane** di Philippe Druillet, una scelta tra le migliori tavole grottesche di Loro, e alcuni racconti fantastici di Eric Siò.
La rivista riscosse un notevole successo di critica e di pubblico, giungendo a vendere 25.000 copie, una tiratura altissima all'epoca. Nonostante ciò, *Horror* non riuscì a sopravvivere a causa dei costi e dei problemi editoriali, così che la prima serie si interruppe dopo 22 numeri. Dopo uno stanco tentativo di rinnovamento, durato soli 9 numeri, e la trasformazione della testata in *SuperVip*, la rivista chiuse definitivamente, anche se una ricca serie di ristampe delle storie migliori è apparsa successivamente in formato pocket.

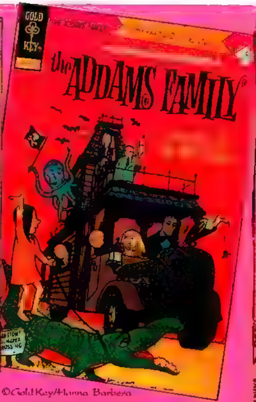
MORIRE DAL RIDERE



©YourGuide



©Archie Publications



©Gold Key/Hanna Barbera

Parallelamente all'horror "serio", nel mondo dei comic books si è sviluppata una produzione umoristica prevalentemente rivolta ai lettori più giovani, inaugurata nel 1946 dal pionieristico *Spooky Mysteries*.

E' negli anni Sessanta che si moltiplicano le pubblicazioni, a partire da *Tales Calculated to Drive You Bats*, un albo apparso nel 1961 per la Archie che già dal titolo suona come una parodia di *Mad*, sulle cui pagine appaiono **Hugo the Werewolf, Tut-Tut the Mummy** e la scherzosa pubblicità di "Ogre, l'unico deodorante creato appositamente per voi mostri". Nel frattempo è la televisione a ispirare numerose serie. Come **The Munsters**, pubblicata nel 1964 e tratta dalla celebre serie di telefilm interpretata da Fred Gwynne nei panni del frankensteiniano Herman Munster e Yvonne de Carlo in quelli della vampiresca Lily. **The Addams Family** ha in realtà ben poco a che fare con gli splendidi telefilm del 1964, basati sulle vignette di Charles Addams pubblicate sul *New Yorker*, che hanno reso immortali **Gomez** e **Morticia Addams, Mano** e **zio Fester**. Del resto si tratta di una trasposizione della serie a disegni animati di Hanna & Barbera, al pari di **Mr. and Mrs. J. Evil Scientist** e **Frankenstein Jr.**, mentre **Milton the Monster** è tratta da un cartoon degli Hal Seeger Studios. **The Little Monsters**, come tutte le precedenti pubblicata dalla Gold Key, è l'unica serie creata appositamente per i fumetti, anche se, come **Melvin Monster** della Dell, graficamente è modellata sullo stile "televisivo" delle altre.

E' invece di derivazione cinematografica la vastissima e fortunata serie di "fantasmini" apparsi sulle pagine dei comic books a partire da **Casper the Friendly Ghost**. Creato nel 1945 per un cartoon della Paramount, il tenero fantasmino debutta nei fumetti nel settembre 1949, in un albo pubblicato dalle edizioni St. John. Rilevato dalla Harvey, Casper di-



Zio Bone (©Alfredo Castelli)

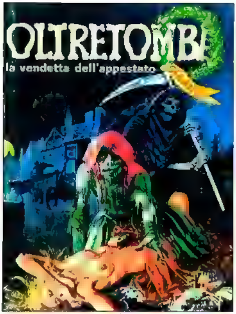


Casper (©Harvey Publications)

viene uno dei più grandi best-seller nel mondo dei comic books, pubblicato su quasi venti testate con il suo nome, da *The Friendly Ghost Casper* a *Casper's Ghostland*, da *Casper and Nightmare* a *Casper and Wendy* sulle quali hanno debuttato tutta una serie di comprimari, ognuno dei quali poi titolare di un proprio albo. Come il terribile **Ghostly Trio** composto dagli unici fantasmi cattivi della serie, il cavallo fantasma **Nightmare**, **Spooky** e **Wendy**, "la piccola streghina buona" in tutina rossa che vola in sella alla tradizionale scopa.
Si tratta di una produzione per ragazzi, semplice e garbata ma molto curata, realizzata con disegni dal tratto tondo e morbido nel tentativo di ricreare la "magia" dei disegni animati, e nella quale si ritrovano ambientazioni tipicamente horror così come personaggi fiabeschi, comunque calati nella realtà quotidiana. Mentre la Harvey, vera specialista del settore, nel 1957 lancia lo spiritoso diavoletto **Hot Stuff**, piuttosto cattivello rispetto a Casper, altre case editrici presentano i loro fantasmini. Il più significativo è **Homer the Happy Ghost**, disegnato da Dan De Carlo e pubblicato nel 1955 dalla Atlas, uno spiritello in bombetta rossa circondato da una serie di azzeccati comprimari come **Dugan the Dead End Ghost, Melvin the Mixed-up Ghost, Zelda the Scatterbrained Witch**. Senza dimenticare **Timmy the Timid Ghost** e **Spencer Spook** della Charlton, **Spunky the Smiling Spook** della Four Star Comics e **Li'l Ghost** della St. John.
Anche il fumetto europeo può vantare il suo fantasmino buono, ovvero **Arthur le fantôme justicier**, creato nel 1953 dal francese Jean Cézard per *Vaillant* e apparso anche in Italia nel 1970, sulle pagine di *Comix*, curiosamente ribattezzato **Pacinotto il fantasma poliziotto**.
Decisamente parodistica risulta la serie di **Zio Boris** di Alfredo Castelli e Carlo Peroni, apparsa nel 1970 su *Horror*, gustosa galleria di mostruosità come il teschio volante **Skull**, il vampiro pasticcione **Drak**, **Frankie** la "creatura", **Wolf**, l'uomo lupo dagli istinti sadici, **Nonno Joe**, "la Cosa" nella bara, la tenebrosa **Bloody Mary** e l'immancabile **Igor**, assistente maldestro del titolare della serie, una specie di dottor Frankenstein in sedicesimo. La più spassosa variazione sull'horror e sul macabro è tuttavia merito dello sceneggiatore Raoul Chauvin e del disegnatore Marc Hardy, creatori nel 1984 di **Pierre Tombal**, una serie apparsa sulla rivista belga *Spirou* e pubblicata in volume da Dupuis. Pierre Tombal è l'imperturbabile guardiano e becchino di un cimitero che fa da sfondo a una irresistibile "situation comedy": vampiri che rientrano nella tomba all'ultimo istante prima del sorgere dell'alba, sepolture premature, spettri permalosi e processioni di ragnetti in pellegrinaggio alla tomba dell'**Uomo Ragno**, non sono che alcuni degli spunti della serie, fitta di gags che avrebbero fatto la felicità di Ambrose Bierce e di André Breton e degne di figurare in una antologia del meglio dell'humour nero di tutti i tempi.

Pierre Tombal (©Dupuis)





Il primo numero di Oltretomba gigante, apparso nel giugno 1973 Una dotta epigrafe, presente nei primi due numeri, rivelava le ambizioni intellettuali dell'albo (©Ediperiodici)

IL PORNO-HORROR

Il 1969 ha visto, oltre a *Horror*, la nascita di una serie di albi pubblicati dall'editoria specializzata nei pornofumetti. I primi ad apparire sono **Jacula** e la testata *Terror Gigante*. La prima propone una rivisitazione del mito di Dracula al femminile e in chiave erotica, con frequenti inserimenti di amplessi nelle classiche trame ricche di morti viventi e creature d'incubo assortite. Nel secondo caso si tratta di una collana che ha presentato a lungo storie più macabre che horror, alcune originali, altre variamente ispirate a modelli letterari e cinematografici, tutte comunque venate da un erotismo soft ma accentuato, che costituisce la principale ragion d'essere di questo genere di pubblicazioni. Graditissime al pubblico, visto che negli anni successivi alla prima serie l'Ediperiodici affianca *Oltretomba, Oltretomba colore* e *Oltretomba gigante*, mentre la diretta concorrente sul mercato dei tascabili, l'Edifumetto, tra il 1972 e il 1973 ne sforna ben cinque: *Il vampiro, I notturni, I sanguinari, Lo scheletro* e *Vampirissimo*. Tutte collane di discreta qualità, almeno agli inizi, di livello leggermente superiore alla media della produzione pornografica, grazie soprattutto ad alcuni autori di talento, rigorosamente anonimi ma spesso riconoscibili come Ferdinando Tacconi, Stelio Fenzo, Paolo Morisi o Giovanni Romanini.

Più rari i personaggi fissi nell'ambito di questa produzione, tra cui **Lucifera**, apparsa nel 1971 e disegnata da Leone Frollo, diavolessa condannata da Satana a dar prova della propria malvagità sulla Terra circuendo il malcapitato Dottor Faust di turno. Altrettanto malvagie e assetate di sesso oltre che di sangue, **Zora la vampira**, un'attraente bionda vampirizzata da Dracula in persona e presentata con il volto dell'attrice Catherine Deneuve sulle copertine, e **Sukia**, apparsa qualche anno dopo e modellata sul viso e sul corpo di Ornella Muti. Ben più interessante **Wallenstein**, disegnato da Paolo Morisi e Giovanni Romanini, apparso nell'aprile 1972 in un albo di grande formato. Notevole variante, addirittura in anticipo, sul tema di **Swamp Thing**, la serie è incentrata sulle imprese di una misteriosa quanto orribile creatura, "un impasto di carne viva che si riproduce in continuità trasudando sangue e pezzi di pelle"! Per fortuna gli autori hanno saputo temperare con humour e una buona dose di erotismo le truculente storie del mostro che, assunta l'identità e le fattezze del conte **Jimmy Wallenstein** grazie a una maschera alla Diabolik, agisce come insolito giustiziere, affiancato da belle ragazze come la fidanzata **Sara** e dalla buffa **Olimpya Moore**, una vecchietta terribile che ricorda il **Numero Uno** delle storie di **Alan Ford**.



Una sequenza tipica della produzione horror italiana dei primi anni Settanta, in questo caso tratta dal primo numero del mensile Vampirissimo (© Edifumetto)



Il terrificante Necron creato dalla folle scienziata Frieda Boher. La singolare coppia vive in chiave grottesca i motivi più classici dell'orrore. (© Edifumetto)

La Ediperiodici e la Edifumetto hanno mantenuto fino ai nostri giorni un'indiscussa egemonia sul mercato dei porno-horror, sfornando decine di testate per tutti gli anni Settanta e Ottanta. E' interessante sottolineare una tendenza che vede pian piano spostarsi il genere orrorifico da un indeterminato passato o presente atemporale alla realtà contemporanea. Mentre le prime serie riprendevano ambientazioni "d'epoca" derivate dalla letteratura gotica insieme a scenari di maniera - antichi castelli, assolate isole caraibiche per le storie voodoo, lager nazisti come sfondo di allucinanti perversioni -, le collane più recenti, come *Storie nere* del 1977 o *Attualità nera* dell'anno successivo, trasferiscono l'orrore nella vita e nella cronaca quotidiana, "fingendo" di presentare storie tratte dall'attualità. Al vampiro e allo zombi si sostituiscono così il reduce folle, il contabile impazzito che squarta l'amante o massacra la famiglia, il maniaco omicida vittima di un'educazione repressiva. Scampoli di psicoanalisi e presunta sociologia da rotocalchi scandalistici, all'insegna di una banalità e di un cattivo gusto senza precedenti e davvero "malsani". Nello squallido panorama della produzione più recente si salvano le rare serie che tentano la via del grottesco e della parodia, come il **Frankenstein** di Paolo Morisi, trasformato in un povero disadattato che tenta inutilmente di farsi voler bene, e **Necron**, di Ilaria Volpe e Magnus, pubblicato dalla Edifumetto nel 1981, che mescola abilmente erotismo hardcore e inaudite truculenze per una grottesca variazione sul tema del mostro costruito con parti di cadaveri, in questo caso provvisto di un formidabile appetito sessuale e frutto della follia di una scienziata ninfomane e necrofila, la dottoressa **Frieda Boher**.

Wallenstein il mostro, "un volto che significa orrore, paura incubo, libidine", è uno dei più interessanti personaggi nati nell'ambito dell'horror seriale dei primi anni Settanta. (©Edifumetto)





Il primo numero di Zora la vampira, "schiava del sangue che cercava l'amore", apparso nel settembre 1972 (©Edifumetto)

L'orrore di Dunwich fa parte del Ciclo di Cthulhu di Lovecraft rivisitata da Alberto Breccia in chiave espressionista. (©Alberto Breccia

ORRORE D'AUTORE

E.T.A. Hoffmann, Edgar Allan Poe, Bram Stoker e Howard Phillips Lovecraft sono i principali numi tutelari dell'orrore letterario ai quali si sono ispirati alcuni grandi disegnatori, autori di memorabili trasposizioni a fumetti nelle quali rivivono le più inquietanti e suggestive atmosfere dei racconti e dei romanzi di questi "maestri delle tenebre".
Dino Battaglia, tra gli italiani, è quello che più assiduamente li ha frequentati, a partire dal 1969, quando inizia a realizzare per *Linus* una serie di brevi racconti. Ormai è ampiamente celebrata la maestria con cui ha fatto vivere a fumetti **Re Peste**, **Lady Ligeia**, **Hop-Frog** e **La caduta della casa Usher** di Poe, **Olimpia** e **La casa disabitata** di Hoffmann, sfruttando il suo segno graffiante e cupo per fermare sulla pagina atmosfere di tenebrosa bellezza. Indimenticabili risultano ancora "Non scommettere la testa col diavolo", l'ennesimo racconto di Poe, ribattezzato **La scommessa** e suggestivamente ambientato a Venezia, il "Totentanz" permeato di suggestioni della pittura fiamminga, **Il Golem** tratto da Meyrink e rivisitato "à la Borges", **Lo strano caso del dott. Jekyll e del signor Hyde** e **La malizia del diavolo**, uno scherzo macabro e stregonesco ispirato a Guy de Maupassant. Più volte ristampate, sia nell'originale, un bianco e nero di sapore espressionistico, sia nei colori delicati della moglie Laura, le opere di Battaglia rappresentano uno dei contributi più alti all'orrore nei fumetti.
Se Poe ha trovato in Battaglia uno dei suoi più ispirati cantori, a proposito di Lovecraft dev'essere innanzitutto ricordato lo splendido speciale dedicatogli da *Métal Hurlant*, pubblicato in Italia nel novembre 1982, ove Caro, Moebius, Ceppi, Martens, Voss, Margerin, Cornillon, Clerc, Chaland e altri ancora, più che illustrare i testi del "maestro di Providence" ne hanno distillato l'atmosfera, riproponendola in gustose e macabre storie brevi, tra cui non mancano biografie ragionate e letture trasversali che mirano a svelare il "segreto" di Lovecraft.





La caduta della casa Usher di Edgar Allan Poe nella inquietante versione di Dino Battaglia, racconto apparso la prima volta sul numero 50 di Linus nel maggio 1969. (©Dino Battaglia)





Un omaggio tributato da Jean Michel Nicollet allo scrittore "nero" Howard Phillips Lovecraft nell'albo speciale curato dalla rivista Métal Hurlant. (©Nicollet)

La leggenda del Golem secondo Dino Battaglia. Il racconto, dapprima in bianco e nero, appare a colori sulla rivista Corto Maltese. (©Dino Battaglia)

Tra le opere più organiche e più interessanti ispirate a questo autore fondamentale nel panorama dell'horror moderno, spiccano **I miti di Cthulhu** disegnati da Alberto Breccia a partire dal 1973 per *Il Mago*. Una serie di impressionanti racconti nei quali il grande autore argentino profonde la sua "diabolica" abilità di sfruttare tutti i mezzi per segnare la tavola. Pennini e pennelli, spugnette e stracci, pennarelli e lamette con l'impiego dei quali ogni tavola è macchiata, ferita, maculata, segnata da strappi, pustole, escrescenze, ombre che meglio non potrebbero rendere l'atmosfera cupa, orrida, viscida, soffocante degli originali letterari.
Merita almeno un accenno anche la trilogia realizzata da Guido Buzzelli composta da **Zilzelub**, **I labirinti** e **La rivolta dei Racchi**, racconti che hanno sofferto di una pubblicazione lacunosa e spezzettata su diverse testate e che a lungo non sono stati pienamente apprezzati. Il gusto grottesco dell'autore nel deformare l'aspetto fisico dei suoi personaggi e nell'immergerli in un'atmosfera di incertezza e di follia ripropone in termini molto personali le tensioni classiche dell'orrore, qui affrontato più sul piano psicologico e onirico che su quello fisico, nonostante le macabre mutilazioni cui sono sottoposti i protagonisti delle storie.

Tra i grandi protagonisti dell'orrore di matrice letteraria e cinematografica, da Frankenstein al Golem, dall'Uomo Lupo alla Mummia, è soprattutto la figura di Dracula ad aver ispirato le versioni "d'autore". E' interessante verificare, ad esempio, il contrasto tra le differenti versioni di due "grandi firme" come lo spagnolo Fernando Fernandez e Guido Crepax: la prima realizzata a colori nel 1982 per l'edizione spagnola di *Creepy* e pubblicata in Italia da *L'Eternauta*, la seconda, apparsa su *Corto Maltese* l'anno successivo, che rispecchia il classico stile in bianco e nero del creatore di **Valentina**. Crepax, in effetti, aveva già affrontato temi parzialmente orrorifici, in particolare con la figura della strega **Baba Yaga**, sia nei numerosi incubi cui sottopone le sue creature, senza contare una duplice riduzione del **Dott. Jekyll e Mr. Hyde**, l'una giovanile, riproposta nel 1973 dall'editore Ciscato, l'altra più recente nel 1987.
Là dove il colore solitamente conferisce luminosità e pacatezza, l'artista spagnolo è riuscito a rendere atmosfere d'incubo e di suspense, mentre il bianco e nero, solitamente usato dagli autori dell'orrore in funzione espressionistica, è impiegato da Crepax, con il suo tratto nitido, anche se più ombreggiato e graffiante dell'usuale, come per la stesura di un freddo documento vittoriano, nella sua calligrafica precisione, conferendo all'opera più la caratteristica di una stampa ottocentesca che quella di un'atmosfera da incubo.



Il Dracula di Bram Stoker è stato rivisitato con gusto pittorico dallo spagnolo Fernando Fernandez che dà al racconto il sapore di un film in Technicolor (©Toutain Editor)



Barnabas Collins - unico vampiro buono dei fumetti - ha più di duecento anni, dorme in una bara e si trasforma nottetempo in un enorme pipistrello. (© Dan Curtis Productions)

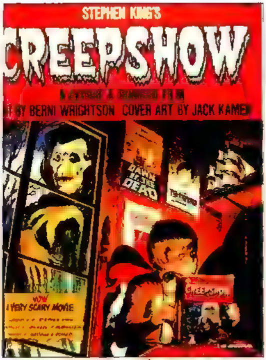


Pur essendo figlia adottiva del principe delle tenebre, Dracurella ha il cuore di una fanciulla e l'anima di una perfetta massaia. (©Dargaud)

Guido Crepax propone un Dracula fedele al romanzo e alle atmosfere del film Nosferatu di W.F Murnau. (©Guido Crepax)



Anche Philippe Druillet ha realizzato il "suo" Dracula. Nel consueto delirio grafico dell'autore, **Nosferatu**, pubblicato in volume da Dargaud nel 1989, oscilla tra richiami al film di Murnau del 1922 e ardite proiezioni fantascientifiche del mito del vampiro.
A proposito di vampiri meritano infine di essere segnalate due serie perlomeno singolari come **Dracurella** e **Dark Shadows**, i cui protagonisti vivono, per così dire, il disagio dell'anormalità.
Creata per la rivista francese *Pilote* dallo spagnolo Julio Ribera, **Dracurella** è la figlia adottiva del conte Dracula, cresciuta in un serraglio di mostri di tutto rispetto che, man mano che la ragazza cresce, non tardano a subire lo straordinario fascino dei suoi occhi azzurri, della sua sensuale bellezza e della sua gentilezza. Dracurella, infatti, detesta spaventare la gente e non ha alcun interesse per i progetti che Dracula ha formulato per il suo futuro. Il suo sogno è sposarsi, avere dei figli e passare le serate a guardare la televisione!
Ispirato al serial televisivo intitolato "Dark Shadows", **Barnabas Collins** è "il vampiro buono" disegnato a partire dal 15 marzo 1971 da Ken Bruce Bald per una serie di strisce, pubblicate anche in Italia su *Il Mago* nel 1973. Benché dorma in una bara e sia in grado di trasformarsi di notte in un gigantesco pipistrello, diversamente dai suoi "fratelli" Barnabas non è un principe delle tenebre assetato di sangue, bensì una singolare figura di esperto del paranormale, che tenta di riscattare con atti di giustizia e bontà i misfatti compiuti nel corso dei secoli dai suoi congeneri. Anche se a dire il vero nelle sei interessanti avventure di cui è protagonista non viene mostrato di che cosa si nutre...

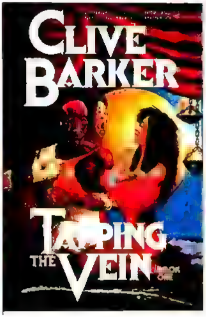


Tr s d l'autore per Creepshow, un film a episodi del 1982 sceneggiato da Stephen King, diretto da George A Romero e trasposto a fumetti da Bernie Wrightson La copertina dell albo e disegnata da Jack Kamen (© Laurel Productions)

Il grande rilancio dell'horror negli anni Ottanta è segnato dal sempre più stretto legame tra letteratura, cinema e fumetti.
Le tendenze più esasperate e apprezzate del genere, lo "splatter" e il "gore", compongono una vera e propria sinfonia dell'orrore, una "danse macabre" in cui lo strazio dei corpi e quello dell'anima vanno di pari passo. Gran sacerdoti di questo culto sono da un lato gli scrittori Stephen King e Clive Barker, dall'altro registi come Wes Craven, David Cronenberg, Sam Raimi e Tobe Hooper, i "nipotini" di George A. Romero e John Carpenter, che in realtà si rifanno soprattutto a Lewis Herschell Gordon, il regista che nel 1963 ha dato il via allo splatter-movie con "Blood Feast", un'orgia di occhi cavati, cervelli strappati, sventramenti e altre amenità del genere.
Nella vasta produzione di questi anni spicca un autore di grande talento come Bernie Wrightson, indiscusso "Master of the Macabre" come ormai viene chiamato.
Dopo avere realizzato **Swamp Thing**, tra il 1974 e il 1978 Wrightson lavora per *Creepy* e *Eerie*, segnalandosi per alcune notevoli trasposizioni di Poe e Lovecraft come **The Black Cat** e **Cool Air**. Nel 1982 firma la trasposizione a fumetti di **Creepshow**, l'omaggio cinematografico agli E.C. Comics degli anni Cinquanta sceneggiato da Stephen King e diretto da George Romero. L'anno successivo

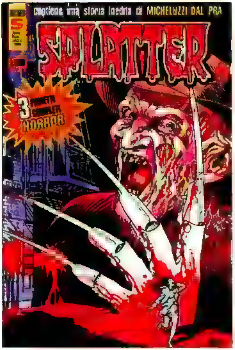
Shock, freddo acciaio, terrore, sangue! Una sequenza tipica dell'horror anni Ottanta tratta da Night Breed L'adattamento da Clive Barker è degli sceneggiatori Alan Grant e John Wagner per i disegni di Jim Baikie. (© Epic Comics)



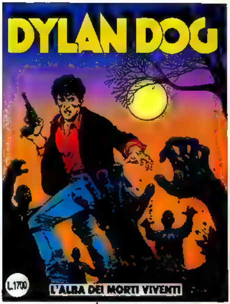


Copertina di Scott Hampton per il primo volume di Tapping the Vein, una raccolta di racconti di Clive Barker all'apice dell'orrore trasposti a fumetti dai migliori autori (© Eclipse Comics)

Il primo numero di Splatter è uscito nel luglio 1989. L'illustrazione di copertina è di Marco Soldi (© ACME)



realizza una versione molto filologica di **Frankenstein** pubblicata dalla Marvel. Wrightson è in effetti un autore per molti aspetti classico, grande ammiratore di Frazetta, e raramente ricorre a veri e propri "effettacci". Anch'egli, comunque, è stato tentato dal torbido fascino di Clive Barker, lo scrittore più frequentato nel cinema e nei fumetti d'oggi, e figura insieme a John Bolton, Jan Strnad, Scott Hampton e altri ancora tra gli autori di **Hellraiser**, una serie pubblicata dalla Epic Comics nel 1989. L'Eclipse Comics da parte sua ha pubblicato in due volumi **Tapping the Vein**, una serie di racconti molto "forti" tratti da "Books of Blood" di Barker e realizzati a colori dai migliori autori, e **Night Breed**, una serie di comic books apparsa nell'aprile 1990 e ispirata all'omonima pellicola.
Meritano ancora di essere segnalati **Bloodscent**, un albo pubblicato nel 1988 dalla Comico, con il contributo del sempre raffinato Gene Colan, e **Taboo** che permette a Steve Bissette di prodursi in una raccapricciante sarabanda di zombi, parassiti



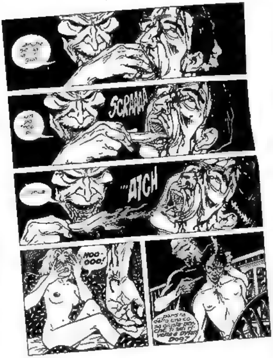
Il primo numero di Dylan Dog, dell'ottobre 1986. L'illustrazione in copertina è di Claudio Villa (© Sergio Bonelli Editore)

assassini e cadaveri in decomposizione. E' proprio questa produzione a trovare riscontro nelle numerose testate horror fiorite in Italia tra il 1989 e il 1990 come *Splatter, Mostri, Bloob, Gore Scanners*, prodighe di efferate storie a fumetti "made in Italy" e di rubriche su effetti speciali e curiosità dell'horror cinematografico che rimandano a riviste statunitensi specializzate come *Fangoria* e *Gorezone*.
Più raffinata e interessante *Horror*, apparsa nel giugno 1990 per le edizioni di Comic Art. Ricollegandosi - ma soltanto idealmente - con la vecchia *Horror*, la rivista si propone di aprire una finestra sui "fumetti dell'insolito", offrendo classici del passato, riscoperte e inediti supportati da un apparato critico competente e puntuale: a partire dalla pubblicazione cronologica della saga di **Swamp Thing** a quella di **Hellblazer**, pubblicata in albo nel 1987 dalla DC con il contributo di James Delano e John Ridgway, di cui è protagonista **John Constantine**, un singolare esperto dell'occulto creato dallo sceneggiatore Alan Moore.



La prima avventura di Dylan Dog, L'alba dei morti viventi. (© Sergio Bonelli Editore)

Una sequenza piuttosto forte tratta dalla storia intitolata Il buio. I disegni sono di Pietro Dall'Agnol. (© Sergio Bonelli Editore)



PROFONDO NERO

Un po' "ghostbuster" e un po' Philip Marlowe, sufficientemente hard-boiled ma in fondo sentimentale come il detective californiano, **Dylan Dog** indaga sui più inquietanti e paurosi abissi del mistero, del fantastico e dell'orrore, suo pane quotidiano. Per disfarsi di zombi, licantropi, "cose" e creature dell'incubo assortite, l'eroe non si serve di amuleti, talismani o formule magiche. Gli bastano un pizzico d'incoscienza e un revolver a tamburo che, in genere, gli viene lanciato all'ultimo istante da **Groucho**, suo inseparabile assistente. Questi è un perfetto sosia o, più probabilmente, la reincarnazione del più celebre e loquace dei fratelli Marx degli schermi, con una riserva di barzellette, battute, freddure e giochi di parole demenziali pressoché inesauribile.
Creato da Tiziano Sclavi e apparso per la prima volta con i disegni di Angelo Stano nell'ottobre 1986, nell'albo intitolato "L'alba dei morti viventi", Dylan Dog ha rapidamente raggiunto un successo senza precedenti, divenendo un vero e proprio personaggio "cult" tra gli appassionati e certamente il più complesso esempio di fumetto horror.
Le storie sono costruite con un taglio molto moderno, ma sono sorrette da solidissime sceneggiature, nelle quali l'impiego mai gratuito dei più crudi e sanguinosi effetti splatter è attenuato dalle freddure sciorinate dal puntuale intervento dell'immancabile Groucho. Con altrettanta abilità e intelligenza sono

amministrate le innumerevoli citazioni e i rimandi, più o meno espliciti, ai numi tutelari dell'horror letterario e cinematografico: da Poe a Lovecraft, da Stephen King a Clive Barker, da Alfred Hitchcock a Roger Corman, da George A. Romero a Wes Craven.

Il segreto di questo successo, però, è da cercarsi proprio nel carattere del personaggio, nel quale si è portati a immedesimarsi non solo per la sua profonda umanità, le sue debolezze, le sue paure, i suoi sentimenti vulnerabilissimi, i suoi piccoli e grandi eroismi, ma anche e soprattutto perché Dylan Dog è "l'eroe" per eccellenza del racconto fantastico.

L'indagatore dell'incubo viene infatti sempre a trovarsi su quella "soglia", individuata da Todorov in un fondamentale saggio sulla letteratura fantastica, attraverso la quale il soprannaturale e l'impossibile irrompono nel mondo razionale e arrivano a distruggerne l'ordine e la coerenza. E su quella soglia l'eroe,

Sogno, fumetto o che altro? Certo quello che si racconta nella storia intitolata Morgana non può essere vero. "Ma chi può dire che cosa è vero, a questo mondo?", si chiede uno dei protagonisti del racconto. (©Sergio Bonelli Editore)



Uno degli interventi professionali più classici di Dylan Dog, in questo caso richiesto nella storia intitolata La zona del crepuscolo. I disegni sono di Montanari & Grassani. (©Sergio Bonelli Editore)

©Sergio Bonelli Editore



e con lui il lettore, "esita", incerto tra una spiegazione razionale e una irrazionale degli avvenimenti. E il segreto sta proprio in questo, nell'improvviso erompere dell'inammissibile nella banalissima vita di tutti i giorni.

Del resto, come ha acutamente osservato Roger Caillois, "il fantastico presuppone la solidità del mondo reale, ma per meglio distruggerla. Al momento giusto e contro ogni possibilità o verosimiglianza, sulla parete più sicura appare, come accadde al re di Babilonia, la scritta luminosa. Allora anche le certezze più consolidate vacillano e il terrore dilaga".

In una delle storie più emblematiche della serie, "Morgana", zombi e creature d'incubo si aggirano per le strade di Londra, leggono fumetti e tutto come in una finzione parallela alla finzione del racconto. "E' un sogno?" domanda la bella Morgana a Dylan Dog. "Forse non è un sogno - è la risposta - ma una storia a fumetti".

Nell'ultima tavola lo stesso disegnatore, dopo aver terminato il racconto, si incammina come se niente fosse tra gli zombi.

Un esempio, più che d'autoironia, di piena consapevolezza su come sia possibile utilizzare l'horror non solo per sollecitare brividi a buon mercato ma anche per raccontare e decifrare l'orrore, metafisico e non, che ci circonda. Perché, come recita una poesia di Emily Dickinson, "Non c'è bisogno di essere una stanza per essere infestati di fantasmi / non c'è bisogno di essere una casa, / la mente possiede corridoi che sorpassano / lo spazio materiale".

DYLAN DOG dalla A alla Z

AAAH!
La prima esclamazione pronunciata nella tavola d'apertura de "L'alba dei morti viventi" e la più ricorrente della serie

L'ALBA DEI MORTI VIVENTI
Il primo albo di Dylan Dog, pubblicato nell'ottobre 1986.



ISPETTORE BLOCH
Funzionario di Scotland Yard al quale sono affidati i raccapriccianti casi della serie, già "capo" di Dylan Dog quando quest'ultimo faceva parte della polizia. Modellato sulla fisionomia del corpulento caratterista britannico Robert Morley, l'ispettore Bloch compare nella seconda storia, "Jack lo squartatore", ha orrore del sangue ed è sempre in procinto di essere sollevato dal suo incarico per "scarsi risultati". Andare in pensione, in realtà, non gli dispiacerebbe affatto.



BREE DANIELS
La cliente protagonista di "Memorie dall'invisibile" Si tratta di una ragazza squillo da 30 sterline, che si ostina a pronunciare "Dailan" il nome del detective, innamorato di lei a tal punto da chiederle "seriamente" di sposarlo, perché non si tratta del solito flirt, ma dell'Amore vero. Anche Bree è innamorata, ma è molto più realista e sa che la loro storia non ha futuro

CLARINETTO
Per rilassarsi e riflettere meglio nei momenti difficili, oltre a costruire modellini di velieri Dylan Dog suona il clarinetto, non si sa quanto abilmente, emulo di Sherlock Holmes che da parte sua ricorreva al violino.

DONNE
Quelle che compaiono nelle storie sono tutte belle, giovani e disponibili, soprattutto le clienti di cui il detective si innamora a ripetizione Quindi non esistono nella realtà, a differenza dei mostri..



DYLAN DOG
"Per qualsiasi terrificante e inconcepibile problema rivolgetevi a Dylan Dog, l'indagatore dell'incubo."
Questa la presentazione pubblicitaria del personaggio, classe 1953, alto, longilineo, occhi e capelli scuri. Il suo nome deriva da quello del poeta Dylan Thomas e dal titolo di un romanzo poliziesco di Mickey Spillane. Non si sa nulla del suo passato, dei suoi studi e dei motivi che lo hanno indotto a lasciare Scotland Yard. Secondo il giudizio dell'ispettore Bloch, avallato dallo stesso Dylan Dog, è "un bravo detective che si lascia però trasportare troppo dal fascino dell'ignoto".

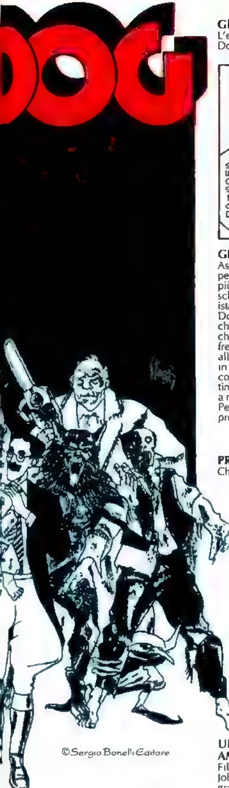
L'ENCICLOPEDIA DELLA PAURA
Sintetici ma esaurienti dizionarietti monografici su temi orrorifici allegati agli special estivi fuori serie della collana. I primi quattro trattano, nell'ordine, l'orrore, il diavolo, il cinema horror e i mostri "dalla A alla Zeta".

RUPERT EVERETT
Attore scozzese protagonista di "La scelta", "Ballando con uno sconosciuto", "Cronaca di una morte annunciata" e di altre pellicole di successo. Un divo molto amato per quell'espressione enigmatica, dolce e dura insieme, in fondo malinconica, che gli si legge in volto. La stessa, appunto, di Dylan Dog.





FRANCESCO DELLAMORTE
Custode del cimitero di Buffalora, un paesino "che sia da qualche parte in Italia e che conta tremila anime", in cui è scoppiata una strana epidemia: dopo sette giorni i morti si risvegliano



©Sergio Bonelli Editore

a mo' di zombi e Dellamorte, che li chiama "ritornanti", si occupa di rispedirli nella tomba con un colpo di revolver dritto in mezzo alla fronte. Assistito da un gobbetto sordomuto di nome Gnagh', Dellamorte è apparso nel luglio 1989 nello special intitolato "Orrore nero". In realtà si tratta di un prototipo di Dylan Dog che già nel 1983 Tiziano Sclavi pensava di lanciare sulle pagine della rivista Orient Express con i disegni di Claudio Villa.

GIUDA BALLERINO!
L'esclamazione prediletta da Dylan Dog.



GROUCHO
Assistente factotum di Dylan Dog, perfetto sosia o reincarnazione del più celebre dei fratelli Marx degli schermi. Oltre a fornire all'ultimo istante la pistola con la quale Dylan Dog spara al mostro di turno, Groucho sforna a ripetizione battute, giochi di parole, barzellette, nonsense e freddure demenziali che dovrebbero allentare la tensione delle storie, ma in genere ottengono un altro risultato, come lui stesso ammette: "Io sono un timidone. Per esempio, fatico un sacco a rompere il ghiaccio con le ragazze. Per rompere le scatole invece non ho problemi."

PROFESSOR HICKS
Chirurgo esperto in ingegneria genetica, apparso nelle storie "Tra la vita e la morte" e "Il tunnel dell'orrore", probabilmente destinato a tornare alla ribalta. In realtà si tratta della reincarnazione, o meglio del clone, di un folle scienziato nazista suicidatosi nel 1941, novello dottor Frankenstein smanioso di creare la vita artificiale.

INSIDE JOKES
Ovvero le innumerevoli e più o meno esplicite citazioni di film dell'orrore, romanzi e altri fumetti di cui sono costellate le storie di Dylan Dog, in cui numerosi personaggi hanno il volto di persone celebri e talvolta degli stessi autori.

UN LUPO MANNARO AMERICANO A LONDRA
Film diretto dal regista statunitense John Landis nel 1981 che Dylan Dog, grande appassionato del cinema horror, ha visto ben 14 volte.

MORGANA
Protagonista dell'omonima storia apparsa sul numero 25 dell'ottobre 1988. Si tratta di una ragazza morta da trecento anni che Dylan Dog, come gli rivela Xabaras, amava già allora, nella sua vita precedente, e che finalmente ha ritrovato. Per brevissimo tempo, purtroppo: le 98 pagine di una delle storie "cult" che rappresenta uno dei migliori esempi di metafumetto - cioè di "fumetto nel fumetto" - della serie.



MORTE
Una delle principali "protagoniste" della serie. Dylan Dog la sfiora più volte, "toccandola" con mano nella storia intitolata "Attraverso lo specchio", quando solo il sacrificio della bella Rowena lo salva da una fine prematura.

MOSTRI
Ovvero zombi, lupi mannari, "cose" e creature dell'incubo assortite dalle quali, insieme a psicopatici criminali, fantasmi e demoniache presenze, per 50 sterline al giorno più le spese, Dylan Dog si incarica di liberare i suoi clienti.

ORRORE
L'orrore è il pane quotidiano di Dylan Dog ed è anche il titolo di un breve racconto scritto da Sclavi e disegnato da Giampiero Casertano, la prima apparizione al di fuori della serie principale del protagonista, pubblicato nel settembre 1989 sul numero 74 del mensile Per Lui e ristampato nel 1990 dalle edizioni Glamour in un catalogo "Tutto Dylan".

TIZIANO SCLAVI
Il creatore di Dylan Dog. Classe 1953, come il suo personaggio, scrittore e sceneggiatore di fumetti come Zagor e Ken Parker, Mister No e Roy Mann.

SPLATTER
Ovvero lo schizzare del sangue che dà il nome alla più truculenta e "sanguinosa vena" dell'horror contemporaneo: quello, tanto per intendersi, delle imprese di Freddy Krueger nei vari "Nightmare" cinematografici che gli autori di Dylan Dog conoscono a memoria, al pari dei film di Dario Argento, George Romero e John Carpenter.

ANGELO STANO
Il primo disegnatore di Dylan Dog.

SYBIL BROWNING
La prima cliente di Dylan Dog. Si incontrano a pagina 10 della storia e già a pagina 23 il detective le sussurra teneramente: "Insomma, mi piaci molto. Non essere timida, dimmi pure grazie". Quindi le sfiora le labbra con un bacio.



UAARRGH!
Il "suono" del campanello del numero 7 di Craven Road a Londra dove abita Dylan Dog.



CLAUDIO VILLA
Disegnatore incaricato dello studio grafico preparatorio per la fisionomia di Dylan Dog e autore di tutte le copertine della serie fino al numero 41.



PROFESSOR WELLS
Aristocratico ed eccentrico inventore di apparecchiature per la caccia a mostri e spettri di ogni tipo. Un vero e proprio "ghostbuster", apparso la prima volta nel quinto episodio, "Gli uccisori". A lui Dylan Dog si è rivolto più volte. Groucho lo detesta cordialmente, anche perché il professor H.G. Wells si ostina a chiamarlo "maggiordomo".



XABARAS
Alter ego malvagio di Dylan Dog, il cui nome è l'anagramma di Abraxas, uno dei tanti appellativi del demonio. Il misterioso Xabaras è apparso nella prima storia e nella celebre "Morgana", dove, con un colpo di scena, si apprende che non sarebbe altri che la reincarnazione malvagia dello spirito del padre di Dylan Dog. Di quest'ultimo si sa solo che era in possesso di "poteri paranormali", impiegati più volte per sconfiggere le forze del male, e che ha riportato la sua vittoria più importante proprio contro un certo Xabaras.

ZOMBI
Dalla prima avventura della serie, un gentile omaggio al cult-movie di George Romero "La notte dei morti viventi", queste tormentate creature sono una presenza familiare nelle storie di Dylan Dog.





IL FUMETTO EROTICO

Da Betty Boop a Jane, da Barbarella a Valentina, da Isabella a Little Ego, le maliziose e provocanti eroine dell'eros a fumetti.

I fumetti hanno scoperto il corpo femminile, la sensualità e la seduzione con le eterne fidanzate degli eroi avventurosi degli anni Trenta. Certo si tratta di un erotismo all'acqua di rose, appena accennato e il più delle volte sottinteso. Erano comunque altri tempi rispetto a quelli di Valentina e di Messalina. Basti pensare che la prima eroina ad avere avuto problemi con la censura per le sue vertiginose minigonne è stata Betty Boop, della quale tutto si può dire tranne che fosse veramente sexy. E' solo con le scandalose scorribande sentimentali nello spazio di Barbarella che negli anni Sessanta l'erotismo acquista un ruolo sempre più dominante, con gli ultimi veli e gli ultimi tabù fatti cadere di lì a poco sulle pagine dei tascabili porno italiani.

IL FASCINO DISCRETO DELLE PRIME PIN-UP

Nati negli Stati Uniti alla fine del secolo scorso, i fumetti sono figli di una società molto puritana e sono rimasti esclusivamente umoristici sino alla fine degli anni Venti. Ciò non toglie che un pizzico di erotismo abbia di tanto in tanto fatto capolino anche in certe popolari serie umoristiche. Basti pensare, tanto per fare un solo esempio, alla serie di **Arcibaldo e Petronilla** creata nel 1913 da George McManus, che indulge non di rado a immagini piene di glamour. Immagini, ad esempio, dell'affascinante figlia di Arcibaldo, un "cafone" rimesso a nuovo che non perde l'occasione per pavoneggiarsi quando si trova circondato da belle figliole, talvolta audacemente disegnate in pose da pin-up e addirittura in costume da bagno, una concessione piuttosto osé per la morale dell'epoca.



In Bringing up Father, una serie creata nel 1913 da George McManus, Arcibaldo non perde occasione per apprezzare le grazie femminili, specie quando è lontano dalla sua severa consorte Petronilla (©King Features Syndicate)



Betty Boop, maliziosa eroina sexy degli anni trenta, nasce nel 1931 nel cortometraggio "Betty Co-Ed". Nel 1934 ne viene realizzata una fortunata versione a fumetti in tavole domenicali. (©King Features Syndicate)

Il primo personaggio femminile a destare un certo scalpore è stata **Betty Boop**. Importante non tanto per la "sostanza" erotica in se stessa, che oggi fa senz'altro sorridere, quanto per il fatto di aver costituito un precedente storico "scandaloso". Creata nel 1931 per una serie di cortometraggi animati dai Max Fleisher Studios, Betty Boop è una donnina dal volto di bambola: occhioni sempre sgranati, capelli d'ebano con pettinatura vagamente spagnoleggiante da cui sfugge qualche ricciolo, orecchini, braccialetti e... un vestito così scollato e succinto come mai si era visto prima nei disegni animati, tradizionalmente indirizzati ai bambini. Sull'orlo di questo cortissimo vestitino, per lo più nero e degno di una ballerina del varietà, figura un cuoricino rosso, e sotto spicca maliziosamente una giarrettiera. La piccante figuretta era un'evidente parodia delle "vamp" del tempo, di Mae West, ad esempio, o della celebre cantante Helen Kane che intentò perfino causa agli autori.

Tutti ingredienti, insieme all'allusiva canzoncina che caratterizzava la sigla della serie, che diedero a Betty Boop un'immediata e crescente popolarità. Sicché dal 1934 ne fu prodotto anche il relativo fumetto, disegnato negli stessi studios di Max Fleisher. Sia i cartoons che i fumetti incapparono nei rigori della censura. Giudicata "indecente", molte associazioni puritane sollevarono una campagna moralistica contro Max Fleisher, che si vide così costretto a "uccidere" la sua bella creatura di carta e celluloide. Fu il primo clamoroso incidente censorio legato all'erotismo. E pensare che si trattava di un fumetto umoristico.

ETERNE FIDANZATE... ETERNI GUAI

Con l'affermazione del fumetto avventuroso a metà degli anni Trenta, le prime, timide venature erotiche serpeggianti in seno al fumetto umoristico prendono sempre più consistenza grazie alla crescente presenza di figure femminili: perfide avventuriere, splendide principesse e regine della giungla. Ma, soprattutto, grazie alle fidanzate degli eroi, le eroine per eccellenza, la cui presenza non è solitamente determinante se non per la insistente facilità con la quale si cacciano ripetutamente nei guai, obbligando l'eroe a perdere un sacco di tempo per toglierle dai pasticci.

Tra le fidanzate più graziose troviamo la signorina **Dale Arden**, compagna d'avventure di **Flash Gordon**, una brunetta che indossa spesso abiti provocanti e che non esita a mettere bene in evidenza le proprie curve: un messaggio erotico abbastanza esplicito che si fa addirittura ardito nelle "mise" di altre donne, più sensuali e aggressive, evidentemente disinibite e pronte a insidiare la virtù del baldo eroe per strapparlo alla gelosissima Dale.

Si può dire che non esista nessun fumetto avventuroso classico che esuli da queste caratteristiche e analoghe considerazioni si possono fare infatti per le compagne di **Buck Rogers** e **Brick Bradford**, per la **Narda** al fianco di **Mandrake** o **Diana** che solo dopo molti anni è riuscita a sposare l'**Uomo Mascherato**. Senza trascurare serie nate negli anni successivi, come ad esempio **Terry e i pirati** di Milton Caniff nella quale appare più d'una eroina sexy. Basti pensare all'avventuriera **Burma**, alla sensuale e misteriosa **Dragon Lady**, così come alle più innocenti ma non meno intriganti **Raven Sherman**, **Jane Allen** o **April Kane**.

Avventure esotiche, fantastiche e fantascientifiche diventano dalla metà degli anni Trenta un luogo ideale per l'apparizione di seducenti figure femminili vestite di succinti quanto provocanti abiti. Dalle improbabili principesse di Tarzan, alle aggressive avventuriere di Phantom, alla bella e dolce Dale Arden, compagna dell'intrepido Flash Gordon, spesso gelose di affascinanti regine e avventuriere che giocano il tutto per tutto pur di rubarle il suo eroe. (©King Features Syndicate)



Tra le eroine dei fumetti che hanno consolato i soldati americani ha un posto particolare Miss Lace. (©Milton Caniff)



UN BOCCONCINO COI FIOCCHI...

In realtà, l'intera opera di Milton Caniff formicola di eroine molto solleticanti, disegnate dall'artista con eleganza e ironica malizia. Si potrebbe addirittura sostenere che l'erotismo nei fumetti è davvero introdotto da una delle sue più affascinanti creazioni, **Miss Lace**, protagonista della serie **Male Call**, creata nel 1943 espressamente per il *Camp Newspaper Service* e destinata ai giornali creati per il relax e il tempo libero delle truppe statunitensi in prima linea. Miss Lace, ovvero la Signorina Merletto, graziosissima bruna, spalle nude e gonna lunga, è una specie di sintesi delle pin-up più popolari del tempo, da Betty Grable a Rita Hayworth, le cui silhouette facevano bella mostra di sé sulle carlinghe dei bombardieri accompagnate da motti spavaldi e ammiccanti. Le storie della serie, all'apparenza innocenti, sono in realtà spesso intriganti, allusive, ricche di risvolti erotici piccanti proprio per i loro sottili sottintesi e fitte di gags talvolta irresistibili. Caniff smise di produrre la striscia, atipicamente pubblicata settimanalmente, il 3 marzo 1946.

Distrarre i soldati coi fumetti dev'essere una specie di pallino dello Stato Maggiore statunitense. Sulle pagine di *Overseas Weekly*, supplemento illustrato settimanale

Miss Lace, protagonista della serie Male Call, che letteralmente significa "Richiamo Maschile", è una seducente brunetta dai capelli lunghi e gli abiti scollati, sempre pronta ad innocenti battute da provocanti soldatesi. (©Milton Caniff)





del quotidiano per le truppe all'estero, nel 1971 ha fatto la sua apparizione la graziosissima **Sally Forth** di Wallace Wood. In compagnia di un piccolo e buffo marziano, Sally è continuamente coinvolta in una serie di spiritose avventure, tra la satira e la parodia, che la vedono finire sempre senza vestiti, talvolta in circostanze davvero piccanti. Un espediente narrativo già ampiamente collaudato da un'altra eroina legata a sua volta, con qualche differenza, a ricordi di guerra. Vale a dire l'inglese **Jane**.





Sempre allo scopo di divertire e intrattenere le truppe americane di stanza all'estero nasce nel 1971, sulle pagine del Overseas Weekly, il personaggio di Sally Forth, una prosperosa e ingenua ausiliaria che si ritrova suo malgrado alle prese con pericoli e problemi di ogni genere. Ironico, divertente con punte di una graffiante satira, la sua creazione è opera del disegnatore Wallace Wood. (©Wallace Wood)

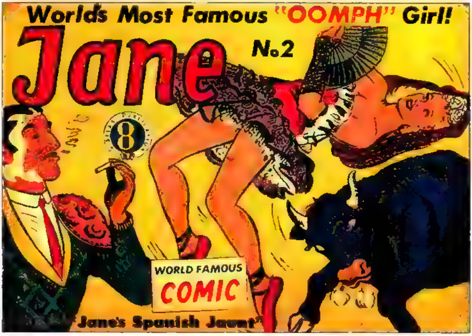
JANE E LE ALTRE EROINE SEXY MADE IN ENGLAND

Creata da Norman Pett e pubblicata la prima volta il 5 dicembre 1932 sul *Daily Mirror*, già nella prima striscia **Jane** si mostra scandalosamente in sottoveste, prima di vestirsi con eleganza per accogliere il conte Fritz von Pumpernikel il cui arrivo è stato annunciato da un telegramma. Una buffa gag, visto che **Fritz** si rivela essere un simpatico cagnolino bassotto, inseparabile compagno di Jane in una serie di spiritose avventure nelle quali l'eroina non è mai mancata all'appuntamento quasi quotidiano con uno spogliarello più o meno involontario. Dalla semplice necessità di cambiar d'abito o di spogliarsi per un bagno, fino agli incidenti più strani e incredibili durante i quali le si strappano i vestiti, le sue storie sono un inesauribile catalogo di buffi pretesti per ritrovarla più o meno nuda. Il che le diede una popolarità crescente, spingendola verso situazioni sempre più piccanti. Durante la seconda guerra mondiale Jane divenne popolarissima fra i militari inglesi che combattevano sui vari fronti. Secondo un aneddoto ormai leggendario, si narra che dopo aver visto la striscia in cui Jane appariva per la prima volta del tutto nuda, la 36ma Divisione di stanza ad Arakan avanzò improvvisamente di sei miglia dopo una lunga stasi. All'avvenimento, vero o falso che fosse, il periodico dell'esercito americano in Estremo Oriente *Roundup* ritenne di dare ampio rilievo, quasi si trattasse di una grande vittoria, dedicando un'intera copertina alla bella Jane!
Affiancato nel 1938 dallo sceneggiatore Don Freeman, Norman Pett ha disegnato

la serie, intitolata per esteso **Jane's Journal - The Diary of a Bright Young Thing**, fino al 1948, quando viene sostituito da Michael Hubbard. Il 10 ottobre 1959 Jane saluta il suo pubblico scomparendo insieme al marito Georgie a bordo di una barchetta sullo sfondo di un tramonto esageratamente romantico. Tra il 1961 e il 1963, Alfred Mazure crea **Jane figlia di Jane** (**Jane Daughter of Jane**), una serie abbastanza spiritosa che non è tuttavia riuscita a ripetere il successo di quella originale. Maggiore fortuna ha invece riscosso il ritorno alla ribalta in una nuova versione della "vera" Jane il 13 aprile 1985. Su testi di Ian Gammidge e disegni di John Burns, l'eroina si risveglia come da un lungo sonno, ritrovandosi in un mondo dove tutto è per lei una curiosa novità, e nel quale si muove con ancora maggiore spigliatezza concedendo generosamente le proprie grazie.
Jane ha profondamente influenzato il fumetto britannico, nell'ambito del quale, anche senza fini esplicitamente erotici, da tempo si ritrovano numerose serie ricche di risvolti piccanti. Come ad esempio **Romeo Brown**, che Alfred Mazure iniziò a disegnare per il *Daily Mirror* nel 1954, un detective un po' pasticcione, protagonista di storie giallorosa durante le quali si vede letteralmente cadere tra le



Creata da Norman Pett nel dicembre 1932 per il quotidiano Daily Mirror, Jane è una delle figure femminili più provocanti e disinibite dell'universo a fumetti. (©Daily Mirror Newspapers Ltd.)



Copertina del numero 2 di un albo dedicato al popolare personaggio di Jane edito dalle Atlas Publication (© Atlas Publication)



Sull'onda del successo di Jane il disegnatore Alfred Mazure crea tra il 1961 e il 1963 il personaggio di Jane figlia di Jane, una serie divertente e maliziosa che ripropone senza troppe varianti il modello già collaudato in precedenza. (© Albert Mazure)





Copertina dell'Avventuroso Pocket dedicato al malizioso e provocante personaggio femminile Patti creato nel 19?9 da Bob Hamilton (©Daily Mirror)

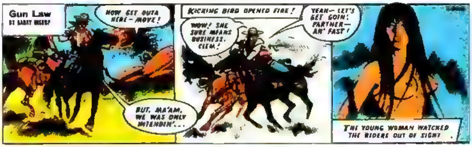
La vera Jane torna il 13 aprile 1985 sulle scene in una versione più spigliata e provocante delle precedenti. (© John Burns)

braccia uno stuolo di bellissime ragazze. Spesso discinte, ovviamente, e disegnate con abile malizia soprattutto dal 1957, quando la serie è passata a Jim Holdaway. Le sue eroine hanno un sex-appeal esplosivo, e le gags "erotiche", sempre brillanti, si susseguono a ritmo incalzante. Purtroppo la serie si è interrotta nel 1963, quando Holdaway ha iniziato a disegnare per l'*Evening Standard* le avventure di **Modesty Blaise**, rifiutata dal *Daily Express* perché troppo audace. Protagonista di storie thriller, questa "James Bond in gonnella", come è stata chiamata, non perde occasione per esibirsi in audaci bikini, tute aderentissime e talvolta ancora più discinta, nella migliore tradizione delle strisce britanniche.

Può capitare infatti anche in una classica serie western come **Gun Law** di vedere accanto a cavalli e pistoleri qualche bella ragazza senza niente addosso. Nel campo della fantascienza poi la presenza di eroine sexy è una costante del fumetto britannico. Basti pensare a **Danielle**, che è stata chiamata "una pin-up per tante galassie", alla bellissima modella del futuro **Scarth**, ad **Axa** o alle bellezze aliene da cui è circondato **Jeff Hawke**. Non si possono infine dimenticare **Patti**, creata nel 1959 da Bob Hamilton sempre per il *Daily Mirror*, e la più recente e piccante serie **George and Lynne**, realizzata negli anni Ottanta per *The Sun* dall'impenitente John Burns con lo pseudonimo di Michael Kelly.

Provocante e irriverente la serie intitolata George and Lynne, dai nomi dei due protagonisti, è apparsa sulle pagine del quotidiano inglese The Sun nel 1983 firmata dal bravo John Burns sotto lo pseudonimo di Michael Kelly. (© The Sun)

Anche l'universo western può ospitare delle provocanti e voluttuose figure femminili che magari indossino solo le pistole, come dimostra questa striscia della serie Gun Law di Harry Bishop. (© Ayepresse/ London Express)





REGINETTE DI BELLEZZA E CASALINGHE IN SALSA PICCANTE

"Scandal, sentiment, passion" sono gli ingredienti principali dei romance comics. Questa è la copertina del terzo numero di Radiant Love apparso nel 1953. (©Gilmore Magazine Inc.)

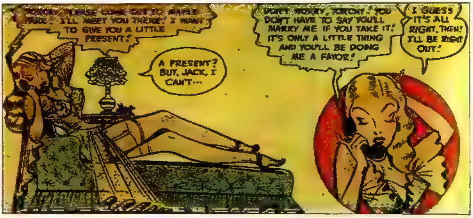


Alla simpatica sfrontatezza di Jane i comic books statunitensi hanno risposto con **Torchy**, "blonde bombshell" creata da Bill Ward, apparsa sul numero 8 di *Doll Man* nel 1946 e titolare di un proprio albo dal 1949. La "bionda esplosiva" è miss **Torchy Todd**, continuamente coinvolta in una serie di spogliarelli nel tentativo di affermarsi come star di Hollywood. Niente di particolarmente osé, si intende, ma una buona dose di fascino malizioso come quello esibito da graziose ma innocenti teenager quali **Suzie**, **Katy Keene**, **Ginger** e **Josie**. Al sex-appeal edulcorato di tutte queste adolescenti e a quello domestico e discreto delle "casalinghe" delle serie familiari molti romance comics aggiungono, all'inizio degli anni Cinquanta, una buona dose di salsa piccante. Sulle pagine "rosa", infatti, accanto a ingenue telefoniste in attesa del principe azzurro e a segretarie disperatamente innamorate del principale, non hanno tardato a farsi largo numerose casalinghe annoiate, inquiete e desiderose di "excitement, glamour and romance". La novità non ha per altro mai coinciso con il nudo o il sesso esplicito, anche perché per le lettrici statunitensi questi albi popolari hanno rappresentato, né più né meno, ciò che, per le italiane, è stato *Grand Hotel*. Dunque, piuttosto che i risvolti sensuali delle vicende sentimentali essi hanno offerto la magnetica dialettica fra passione e tradimento, il racconto in prima persona di fatti che hanno il sapore della "verità" e ai quali si allude già sulle copertine degli albi, non di rado esplicite sulla dimensione "scandalosa" della storia. Riprendendo pari pari la lezione dei rotocalchi confidenziali, i romance comics non sono tuttavia mai riusciti a esprimere del vero glamour, tradizionalmente affidato, nei comics statunitensi, soprattutto a certe "belle oche" di cui **Dumb Dora** è tra le antesignane.
Creata da Chic Young nel 1925, **Dora Bell** è una ragazza vivace, soprannominata Dumb, ovvero "sciocchina", in quanto occupatissima nel dare appuntamenti a un ragazzo dietro l'altro, trascurando il suo "vero" ragazzo del momento.



Sex symbol del mondo dei fumetti, candida, ingenua e un po' svampita, Daisy Mae dà il destro all'autore Al Capp per le sue satiriche tirate sulla società americana condite con un pizzico di piccante malizia (©United Feature Syndicate)

"Non è poi così scema!" era del resto la battuta di prammatica alla fine delle sue storie.
Nel fumetto statunitense d'anteguerra, l'apoteosi della "bella e oca" si raggiunge nella serie satirica di **Li'l Abner**, creata da Al Capp nel 1934, in cui si presta molta attenzione al rapporto tra i sessi. A partire dalla grottesca rappresentazione di una società fortemente matriarcale che annualmente organizza una "caccia allo scapolo" aperta alle giovani in cerca di marito: il celebre Sadie Hawkins Day davvero celebrato poi in molte università statunitensi il 19 novembre! Il ruolo di "dumb" ("oca") spetta alla biondissima **Daisy Mae**, l'adorata mogliettina di Li'l Abner, una Marilyn Monroe ante litteram e all'ennesima potenza: occhi e labbra sensuali, vitino di vespa e forme da playmate che palpitano dentro una minuscola camicetta a pois e un gonnellino stracciato, gambe slanciate da indossatrice e piedi eternamente scalzi. Con fine ironia, l'autore rende ancora più intrigante la procacità di Daisy Mae conferendole un'ingenuità, un'amabile svampitezza e un candore che la rendono estremamente desiderabile. Casalinga sì, ma condita in salsa piccante.



Torchy, una provocante "bionda da l'effetto esplosivo" è la simpatica e maliziosa protagonista di una serie creata da Bill Ward nel 1946 che, in seguito al successo di pubblico, ottenne un proprio albo a partire dal 1949 (© Comic Magazines)

LEGAMI, STRAZIAMI... E DI FRUSTATE SAZIAMI

Prova per una delle prime copertine della rivista Bizarre, creata nel 1946 da John Willie. Il bondage, che successivamente diverrà un vero e proprio filone del fumetto erotico, esprime un erotismo piccante ed esasperato ai limiti, spesso superati, del sadomasochismo. (©John Willie)



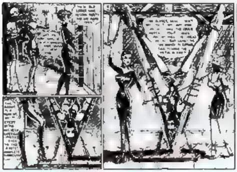
Un erotismo del tutto particolare, da molti considerato aberrante, è quello che ha trovato sviluppo negli Stati Uniti negli anni Cinquanta, in una produzione quasi clandestina e in qualche modo analoga all'underground che ha i suoi principali interpreti in Eneg, Stanton e John Willie, pseudonimo di John Alexander Scott Coutts.
Quest'ultimo va considerato un po' il capostipite di questa "scuola", rimasta a lungo confinata ai margini del mercato ufficiale dei comics in rare pubblicazioni a tiratura limitata, vendute nei negozi specializzati o direttamente per posta agli appassionati che le ordinavano. Capostipite di tali prodotti è stata la rivista *Bizarre*, varata da Willie nel 1946 con l'elusivo sottotitolo "A Fashion Fantasia". La rivista conteneva brevi articoli e molte immagini, gli uni e le altre incentrati pressoché esclusivamente sull'interesse quasi maniacale di Willie: il bondage, vale a dire l'incatenamento come mezzo e fine erotico per esprimere fantasie e trasgressioni comunemente considerate psicopatie sessuali al limite del sadomasochismo.
L'aspetto per molti versi decisivo del bondage è la particolarità del corredo: corsetti molto attillati, stivali, tacchi a spillo vertiginosi, biancheria intima piccante e fantasiosa, e paludamenti in pelle. Un repertorio di indumenti e accessori di audacia vertiginosa per i tempi, e audace tuttora. Anche perché la perversa teatralità del costume diventa puntualmente pretesto per la sistematica esibizione di bellissime donne legate, imbavagliate e, più o meno "deliziosamente", torturate.
Willie ha concretizzato questa sua "dottrina" nei fumetti con il personaggio di **Gwendoline**, una bella ragazza perennemente perseguitata dal perfido **Sir Arcy d'Arcy** ma, soprattutto, da sadiche torturatrici, mille volte legata, incatenata e sciolta, quindi ancora legata, incatenata e via di seguito. La fama di Gwendoline si è diffusa ed è cresciuta nel tempo tanto che nel 1984 l'eroina è divenuta protagonista di un film omonimo, interpretato da Tany Kitaen e diretto da Just Jaekin, già regista del celebre "Emmanuelle".
Molto simile a quella di John Willie è l'esperienza di Eneg, pseudonimo di Gene Bilbrew, un disegnatore più raffinato che ha lavorato a lungo e meno

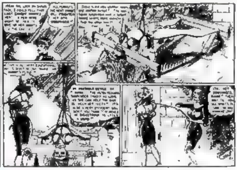


clandestinamente per editori come Irwing Klaw, celebre anche come fotografo di nudi. Le sevizie e i marchingegni di tortura creati da Eneg sono un'autentica miniera di crudeli invenzioni esibite in storie che, a dire il vero, sono quasi sempre senza capo né coda, semplici pretesti per l'esibizione di un vasto catalogo di raffinati supplizi. Vi appaiono esclusivamente personaggi femminili: bellissime e perfide le torturatrici, altrettanto belle e indifese le povere vittime. Eneg non ha mai creato un personaggio fisso vero e proprio, anche se la bionda e sadica **Princess Elaine** torna alla ribalta in più occasioni nelle sue storie.
Con Stanton, pseudonimo di Eric Stanten, la componente "dark" del bondage, fortemente sadomasochista, si accentua in storie sempre più violente e crudeli. Nondimeno l'autore sa temperarle con una certa venatura grottesca, perfino ironica, che in qualche modo attenua la trasgressività del contenuto. Per il resto, molta della produzione di Stanton è simile a quella di Eneg, che lo aveva indirizzato in questo campo mentre frequentavano insieme una scuola di disegno. A Stanton si deve anche la ripresa nel 1963 della Gwendoline di John Willie, morto l'anno precedente e del quale egli era un sincero ammiratore. La sua **Sweeter Gwendoline** è però più umoristica, affettuosamente ironica nei confronti di tutti i personaggi, tanto che, ad esempio, il "cattivissimo" Arcy diviene qui **Sir Astard d'Astardly**, un vecchietto quasi amabile.

Il bondage trova nelle storie della dolce ed ingenua Gwendoline la sua espressione artistica più compiuta e interessante. (©John Willie)

Eric Stanton, disegnatore newyorkese di origine russa, si segnala in particolare per la cura del disegno e la violenta esasperazione, ai limiti del morboso, del bondage. (©Eric Stanton)







Caratterizzata da un disegno preciso ed elegante che non lascia nulla all'immaginazione, la saga de Les Malheurs de Janice firmata da Erich von Gotha, è emblematica del bondage degli anni Ottanta e Novanta. (©Erich von Gotha/Bédé Adult)

Una divertente e divertita autocaricatura di Eric Stanton realizzata in occasione della sua piccante rielaborazione delle storie di Gwendoline. (©Eric Stanton)



Tutti questi fumetti, decisamente erotici e stilisticamente notevoli, non hanno però avuto seguito presso il grande pubblico che, a lungo, ha fruito di "brividi caldi" soprattutto attraverso le eroine emule di Tarzan dei comic books.
Le cosiddette tarzanidi appartengono di diritto al fumetto avventuroso, anche se nelle loro storie vengono abilmente diffuse fortissime componenti erotiche su cui è interessante soffermarsi. Le protagoniste di queste serie, infatti, sono sempre ragazze bellissime, autentiche pin-up, nella maggior parte dei casi vistose bionde dalla pelle candida, con addosso ridottissimi costumi sempre sul punto di strapparsi, sistematicamente coinvolte in agguati, lotte, rapimenti, legate, torturate e oggetto di attenzioni sadiche da parte di selvaggi e bruti assortiti, meglio se di colore. L'universo avventuroso che emergeva da questo contesto esotico fortemente kitsch e di assoluta finzione fu, almeno in un primo tempo, abbastanza tollerato dai censori: in fondo si trattava di un teatrino della fantasia dai contenuti piccanti ma assolutamente evasivo, privo di vere e proprie minacce alla morale. Una bella ragazza mezza nuda in piena giungla appariva infatti paradossalmente molto meno scandalosa e provocante di una donna scollata in un fumetto poliziesco. Alla lunga però le tarzanidi si rivelarono troppo "hot" e incapparono nelle restrizioni imposte dal Comics Code Authority.
La più celebre di queste eroine, modello di molte delle successive, rimane **Sheena, regina della giungla**, disegnata da Mort Meskin, su testi di Eisner e Iger, comparsa nel 1938, dopo una lunga e complessa gestazione, sul primo numero di *Jumbo*



Suggestiva immagine di Sheena regina della giungla (©Fiction House)

Comics, e pubblicata sino al 1953. La sua fama è sopravvissuta fino al 1985, quando Tanya Roberts l'ha portata sugli schermi in un film dal quale è stata tratta - in un complesso gioco di filiazioni che testimonia il vitale rapporto esistente fra cinema e comics - una trasposizione a fumetti scritta da Cary Burkett e disegnata da Gray Morrow. Numerosissime le epigoni di Sheena apparse sui comic books tra gli anni Quaranta e Cinquanta. **Nyoka** di Al Jetter, **Rulah, the Jungle Goddess** di Alec Hope, **Tiger Girl** di Allan O'Hara, **Camilla, Queen of the Jungle Empire** di Victor Ibsen, **Taanda, White Princess of the Jungle** di Louis Ravelli, **Judy of the Jungle** di Ralph Mayo, un vero specialista del genere, autore anche di **Princess Pantha** e **Tygra**, e ancora **Jann of the Jungle**, **Lorna the Jungle Girl**, **Jungle Lil** e **Zegra, Jungle Empress**. Non si possono dimenticare infine due tarzanidi europee come la francese **Durga-Rani**, creata nel 1946 da Jean Sylvère per i disegni di René Pellos, e la notevole **Pantera Bionda**, il primo fumetto finito sotto sequestro in Italia



Costume succinto, forme sensuali e flessuose, ecco Tiger Girl, tarzanide in due pezzi tigrato creato nel 1945 da Allan O'Hara (© Fiction House)

Oh, Wicked Wanda! ha come protagonista una splendida e piccante bruna che esprime nelle sue storie tratti e caratteristiche di maggiore aggressività e malizia (©Penthouse)



FOR MEN ONLY

Creata nel 1952 da Hugh Hefner, miliardario con il pallino del sesso, *Playboy* è la rivista nella quale da sempre si identifica l'erotismo dei sogni più proibiti "for men only" (solo per uomini), manifesto di una rivoluzione sessuale realizzata solo su carta patinata con bellissime e irraggiungibili fotomodelle.
La più spiritosa parodia di questo universo di conigliette e playmate vede la luce proprio su *Playboy* nel 1962, quando il disegnatore Will Elder crea **Little Annie Fanny**, dando corpo - e che corpo! - ai soggetti di Harvey Kurtzman. Già dal nome si può intuire che si tratta di una parodia della celebre e lacrimevole **Little Orphan Annie**. Solo che "questa" Annie non è una ragazzina ma una specie di ubriacante cocktail tra Brigitte Bardot e Marilyn Monroe, con inequivocabili requisiti felliniani. Un'autoironica e gustosa parodia del mondo delle pin-up della rivista, bellissime ma, quasi sempre, sciocchine. E tale è Little Annie Fanny, giovane, bella e altresì un po' svampita, che - come capita all'inglese **Jane** - viene immancabilmente a ritrovarsi nuda, con grandissimo candore, nelle situazioni e

con i personaggi più incredibili. Il che permette agli autori di satireggiare sul mondo dello spettacolo, della cultura e della politica statunitensi con divertente e corrosiva ironia, mettendo alla berlina tanto i liberali che i conservatori, il Ku-Klux-Klan e i movimenti femministi. I risultati sono eccellenti, grazie anche alla notevole qualità grafica del fumetto, stampato in quadricromia con colori vivissimi, e disegnato con stile iperrealistico da Jack Davis, Al Jaffee, Russ Heath e Frank Frazetta, che si sono via via succeduti alla "matita".
Negli anni Settanta, anche *Penthouse* ha avuto la sua mascotte a fumetti. L'inglese Ron Embleton ha infatti realizzato in bello stile la provocante **Oh, Wicked Wanda!** su testi di Frederic Mullaly, una piccante bruna, ben più "hot" e aggressiva rispetto alla "coniglietta" di *Playboy*, in sintonia con il clima di maggiore permissività presente in *Penthouse*. Su testi di Bob Guccione, qualche tempo dopo lo stesso Embleton ha creato graficamente, sempre per *Penthouse*, **Sweet Chastity**, un'affascinante "donna perfetta" creata dal dottor Frankenstein di turno.



Creata per la rivista americana Playboy nel 1962 da Will Elder e da Harvey Kurtzman, Little Annie Fanny è un'ingenua supermaggiorata che, sulla falsariga di una riuscita parodia del personaggio di Little Orphan Annie, traccia un'ironica e graffiante immagine della patinata società americana di quegli anni. (©Playboy)

Phoebe Zeit-Geist è una storia attraverso la quale gli autori, Michael O'Donoghue e Frank Springer, realizzano un personale discorso di satira e critica sociale nella migliore tradizione del fumetto underground americano (©Michael O'Donoghue/ Frank Springer)



BARBARELLA E LE ALTRE

Barbarella è legittimamente considerata la capostipite del moderno fumetto erotico per la grande carica innovativa del personaggio e per il discreto scandalo che ha accompagnato la sua apparizione nel 1962. Modellata da Jean-Claude Forest su Brigitte Bardot, sex-symbol dell'epoca, Barbarella ha immediatamente scardinato le convenzioni narrative vigenti proponendosi come eroina libera e disinibita, tutt'altro che timorosa di manifestare il proprio desiderio di fare l'amore con chi le pare. Il suo innato "sperimentalismo" erotico la induce anche al singolare accoppiamento con un robot che, alle lodi concernenti la sua prestazione, si schermisce dicendo: "Madame è molto gentile, però io conosco bene i miei limiti, i miei slanci sono così meccanici!". L'episodio è sufficiente per identificare le peculiarità di un erotismo molto sorvegliato e percorso da sorridenti allusioni ironiche al mondo contemporaneo. Parlando di sesso senza ipocrisie e falsi imbarazzi e proponendo una morale moderna e disinibita, Barbarella ha ispirato la creazioni di numerose altre eroine per l'epoca "scandalose". Basti pensare a **Jodelle** e **Pravda** disegnate da Guy Peellaert, rispettivamente su testi di Pierre Bartier e Pascal Thomas, e comparse la prima nel 1966 direttamente in volume e la seconda nel 1967 sulla rivista *Hara Kiri*. In Jodelle lo sfondo è quello metaforico di una società fantascientifica, decadente e lussuriosa, a cavallo tra l'antica Roma e il futuro; in Pravda la società è quella attuale, altrettanto decadente per l'eccessivo deterioramento dei costumi.
Si deve ancora ricordare **Epoxy**, una "favola moderna" disegnata nel 1968 da Paul Cuvelier su testi di Jean Van Hamme, nella quale l'omonima eroina si trova precipitata in un fantasioso mondo mitologico tra amazzoni gay e centauri galanti, con tutta la "licenziosità" che uno scenario del genere può permettere. Per analoga importanza meritano di essere citate **Scarlett Dream**, disegnata da Robert Gigi su testi di Claude Moliterni, e **Saga de Xam**, creata da Jean Rollin e disegnata da Nicholas Devil, entrambe comparse a metà degli anni Sessanta. Opere non esplicitamente erotiche ma notevoli per i loro contenuti di rottura e di protesta, e anticipatrici di una concezione del fumetto sempre più adulta.
L'impatto di **Barbarella** non ha tardato a farsi sentire anche sul fumetto statunitense, come testimonia una bizzarra storia scritta da Michael O'Donoghue e disegnata da Frank Springer, apparsa nel 1966 sulle pagine della rivista *Evergreen Review*, e intitolata **Phoebe Zeit-Geist**. Il titolo è sintomatico, perché in tedesco

"Zeit-Geist" significa "spirito del tempo", e proprio alla società e alla cultura di quegli anni gli autori intendevano rivolgersi criticamente mediante un fumetto fortemente satirico. Forse più allegorico che satirico, a dire il vero, con numerosi riferimenti all'underground. Filo conduttore del racconto sono le innumerevoli peripezie cui è costretta la bella **Phoebe**: drogata e rapita nel corso di una festa ad Anversa, viene violentata, frustata, incatenata e torturata, fino a diventare protagonista di un incubo carico di simbolismi non sempre decifrabili.
L'intenzione è quella di far leva sulla provocazione erotica - citando tra l'altro John Willie, Stanton e Eneg - per dare rilievo a una forte critica sociale, confusa e forse velleitaria, ma sincera.

A lato copertina di V Magazine, dedicata a Blanche Epiphanie. (©Georges Pichard/ Jacques Lob)
A destra, tavola realizzata da Pichard e Wolinski per una delle prime storie di Paulette che, connotate all'inizio da una forte vena satirica, hanno accentuato in seguito la componente erotica. (©Georges Pichard/ Georges Wolinski)





La dissacrazione delle istituzioni e della moralità corrente della società benpensante emerge in un'altra serie firmata dal disegnatore Georges Pichard nel 1977 e intitolata Marie Gabrielle de Saint-Eutrope. Caratterizzata da uno stile fluido e da un erotismo esasperatamente piccante, la serie fa il verso alle opere di divulgazione morale di stampo ottocentesco. (© Georges Pichard)



LE EROINE DI GEORGES PICHARD

Nel panorama del moderno fumetto erotico il francese Georges Pichard è legittimamente riconosciuto un maestro. Già affermato e apprezzato autore di fumetti per ragazzi in patria, Pichard viene scoperto dai lettori italiani sulle pagine di *Linus* nel 1967, grazie a una versione fantascientifica dell'Odissea omerica disegnata su testi di Lob, che fece molto scalpore per i suoi toni dissacranti. In Francia, nello stesso anno, i due autori fanno debuttare su *V Magazine* il personaggio di **Blanche Epiphanie**, una provocante orfanella sempre presentata senza veli, protagonista di una piccante e spiritosa parodia del feuilleton ottocentesco.
Sulle pagine di *Charlie*, nel 1970, Pichard crea, insieme allo sceneggiatore Georges Wolinski, la sua eroina per antonomasia, la bionda **Paulette**, giovane e ricca ereditiera che, una volta rapita, può finalmente dar sfogo ai suoi istinti. "Non voglio vestirmi. Mi piace star nuda davanti agli uomini" è una delle sue prime battute. Protagonista di un vero e proprio romanzo a fumetti, Paulette è coinvolta nelle più incredibili avventure insieme a **Giuseppe** (**Joseph**), un barbuto vecchietto trasformato in una bruna mozzafiato! L'erotismo ha progressivamente soppiantato la vena satirica del racconto, tanto che alla fine del 1975 *Linus* ha deciso di sospenderne la pubblicazione. Nel 1977 Pichard si lancia, anche come sceneggiatore, in una produzione vertiginosamente spinta, **Marie Gabrielle de Saint-Eutrope** che l'editore Glénat preferisce pubblicare direttamente in volume piuttosto che su un periodico, per non incorrere nei fulmini della censura. Parodia della letteratura edificante per ragazze di buona famiglia, l'opera è incentrata sul personaggio di una giovane donna degli inizi dell'Ottocento che passa attraverso inenarrabili vicissitudini. In questa direzione il racconto fa spensieratamente scempio della religione, della morale e dei buoni costumi, proponendosi in seconda lettura come una grottesca allegoria che, sia pure con un pizzico di compiacimento, ironizza su bondage, torture, e sadismo.

PANTERA BIONDA E GEY CARIOCA



Copertina del numero 10 dell'edizione francese di Pantera Bionda. La bella protagonista ha già subito la trasformazione del suo abito in pelle di leopardo. (©Gian Giacomo Dalmasso/Ingam)

In Italia, come si è già avuto occasione di dire, fin dalla nascita del *Corriere dei Piccoli* nel 1908 ha gravato sull'evoluzione dei fumetti la convinzione che dovessero essere una lettura per bambini. C'è voluto del tempo, quindi, perché si potesse sviluppare una produzione matura, per adulti nel senso migliore del termine, pari a quella da tempo nata negli Stati Uniti. E con non poche incertezze e paure, si può aggiungere. Basti pensare alla nascita di una rivista indirizzata ad un pubblico popolare, prevalentemente femminile, come *Grand Hotel*, che si potrebbe considerare la culla dei primi fumetti italiani vagamente - molto vagamente - erotici.

Pubblicata dalle edizioni Universo dal giugno 1946, *Grand Hotel* proponeva avvincenti storie sentimentali, autentici tormentoni non indegni delle telenovelas sudamericane, in cui il sesso, per quanto innominabile e soprattutto non raffigurabile, è sempre presente. Il tutto, comunque, abilmente "sfumato" dagli eleganti disegni a mezza tinta di autori come Walter Molino, abilissimi nel riprendere le fisionomie dei divi cinematografici dell'epoca.

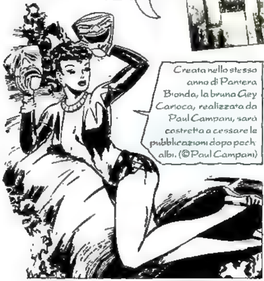
Negli anni dell'immediato dopoguerra, il fumetto italiano, umoristico o avventuroso che sia, è sempre prevalentemente rivolto ai ragazzi. Di nudi o anche solo di allusioni al sesso neanche parlarne! L'offerta più inquietante era rappresentata da **Vipera Bionda**, misteriosa e fascinosa presenza femminile della serie **Gim Toro**: una fatalona dalle lunghe chiome bionde, vestita di abiti attillati e gonne con spacco. Suggestioni un po' più spinte le procurava **Haydée**, comprimaria femminile di **Tony Falco**: una bella donna in costume arabo, veli ed organze, davvero provocante anche se la serie durò troppo poco perché avesse peso.



Antesignano del fenomeno delle telenovelas, venato da un erotismo appena accennato, negli anni Quaranta ha una grande diffusione in Ital a Grand Hotel, con tirature record nell'ordine del milione di copie. Un esempio significativo del tipo di storie pubblicate è il romanzo di Elisa Trapani Le lagrime d'oro, realizzato con i disegni di Bertoletti. (©Ed. Universo)

L'eroina più "eccitante" e scandalosa di questo periodo rimane però **Pantera Bionda**, creata da Gian Giacomo Dalmasso e disegnata con lo pseudonimo di Ingam da Enzo Magni. La sua apparizione, nell'aprile 1948, ha segnato un'epoca per il fumetto italiano. Emula delle tarzanidi dei comic books, Pantera Bionda agisce in un contesto esotico, nel suo caso la foresta del Borneo, indossando un succinto bikini in pelle di leopardo che lascia bene in vista un paio di gambe ben tornite. Un fatto perlomeno inaudito per quegli anni, di cui risultarono ben felici i giovani lettori che decretarono al personaggio un inatteso e travolgente successo. Di diverso avviso, ovviamente, i loro genitori, gli insegnanti e i moralisti di turno, soprattutto le associazioni familiari cattoliche, già tutt'altro che ben disposte nei confronti dei fumetti, considerati altamente diseducativi e pericolosi.

Inevitabilmente fioccarono a più riprese proteste, denunce e relativi sequestri. Ricorrendo a una forma di autocensura, l'editore fece indossare all'eroina un costume via via più castigato, ancora in pelle di leopardo, allungando ridicolmente la gonna fino alle caviglie. Inevitabile la delusione del pubblico. Pantera Bionda cessò le pubblicazioni dopo 108 numeri il 10 giugno 1950, complice anche la stanchezza dell'editore, vessato da continue azioni giudiziarie. Le storie di Pantera Bionda oggi appaiono una lettura quasi per educande e si stenta a credere che si tratti del primo fumetto italiano finito sotto sequestro. Certo la lezione fu dura, rese gli editori molto cauti e involontariamente bacchettoni, sicché l'erotismo, nel fumetto italiano, scomparve praticamente dalla scena fino agli anni Sessanta.



Creata nello stesso anno di Pantera Bionda, la bruna Gey Carioca, realizzata da Paul Campani, sarà costretta a cessare le pubblicazioni dopo pochi albi. (©Paul Campani)

Anche se meno nota al grande pubblico, non va dimenticata **Gey Carioca**, disegnata dall'argentino Paul Campani e apparsa nel novembre 1948, le cui spiritose disavventure ricordano non poco quelle di **Jane**. Decisamente più provocante di Pantera Bionda, fece appena in tempo ad apparire in pose fatali sulle copertine di pochi albi, quindi la serie venne interrotta dalla censura. Ripresa dal suo autore in Argentina come **Tita Dinamita**, è tornata ad apparire in Italia negli anni Sessanta.

DARK LADIES, ISABELLE E CICCIOLINE



La bionda Isabella Montibon de Frissac è la capostipite dei tascabili porno di grande successo negli anni Sessanta e Settanta (©Edipeeriodici)

Con l'apparizione nel 1962 di **Diabolik**, personaggio contemporaneo a Barbarella, in Italia nascono i fumetti "per adulti", destinati a rivoluzionare il panorama del fumetto nazionale. Sesso e violenza avanzano in primo piano, dapprima con una certa cautela attraverso numerose serie di polizieschi "neri", quindi con sempre maggiore sfrontatezza mediante i tascabili porno. Soprattutto nelle storie di **Kriminal** di Magnus & Bunker, amore e morte vanno a braccetto, intrecciandosi in storie nelle quali compaiono ragazzine vogliose e discinte, donne perverse e fatali, professionisti corrotti e viziosi, l'aberrante campionario di un'umanità amorale dipinta con inedita crudezza. Né mancano intriganti dark ladies quali **Satanik**, nelle cui tenebrose vicende Magnus & Bunker introducono richiami erotici, appena dissimulati da atmosfere sospese fra il magico e il macabro.

Isabella, apparsa nell'aprile 1966, è la vera capostipite dei tascabili porno, creata da Giorgio Cavedon e disegnata da Sandro Angiolini per l'Editrice 66 di Renzo Barbieri, ribattezzata in seguito Ediperiodici, tradizionale rivale della Edifumetto, l'altra "major" storica del pornofumetto. Isabella de Frissac, signora di Chateau Salins soprannominata la duchessa dei Diavoli, viene presentata come "una donna più seducente di Angelica, più perfida di Cleopatra, più astuta di Modesty Blaise": un'eroina settecentesca nella migliore tradizione della letteratura



Interessante prova di Milo Manara nella serie sexy avventurosa di Jolanda de Almaviva, realizzata negli anni Sessanta. (©Ed.periodici)

Copertina del numero 53 del mensile Oltretomba Colore, ne qua e horror e sovrannaturale si fondono con l'erotismo. (© Ediperiodici)



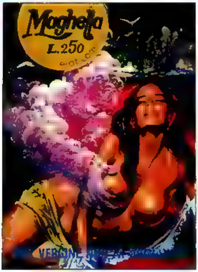
Nobildonna costretta dagli eventi a divenire una feroce corsara dei mari, Jolanka è protagonista di una serie erotico-avventurosa. (© Ediperiodici)



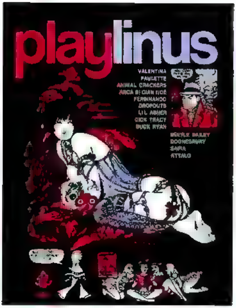


Riuscita trasposizione in pornofumetto di Biancaneve, di cui vediamo una tavola realizzata dal bravo Leone Frollo. (© Edifumetto)

Copertina di uno degli albi della serie Maghella, fumetto "eroticomico" edito negli anni Settanta dalla Ediperiodici di Milano. (© Ediperiodici)



popolare di cappa e spada, nelle cui storie si ritrovano inseguimenti, duelli, agguati, folli passioni e un'impressionante sequenza di violenze, torture e stupri, con l'aggiunta di una ricca antologia di inimmaginabili deviazioni sessuali. Il successo della serie determina un autentico fenomeno di costume tra la fine degli anni Sessanta e i primi anni Settanta. Le eroine che si affacciano su questo orizzonte editoriale vivono, tutte, storie che cercano nella singolarità dell'ambientazione nuove suggestioni. Si va dalla Roma antica alla Firenze del Rinascimento, dai mari esotici solcati dai pirati alla Germania nazista. Tra i titoli più gloriosi e "storici" ricordiamo **Messalina**, apparsa nel 1966 e realizzata tra gli altri da Edgardo Dell'Acqua, Athos Cozzi ed Eros Kara; quindi **Teodora**, **Pompea**, **Hessa**, **Helga**, **Lucrezia**, **Jolanda de Almaviva**, **Bonnie**, **Jacula**, **Angelica**, **Walalla**, **Jungla**, **Vartan**, **Teodora**, **Justine**, **Bora Bora**, **Candida**, **Jolanka**, **Lucifera**. Tutte serie rigorosamente anonime nelle quali, talvolta, è possibile riconoscere firme più o meno illustri, da Nicola Del Principe a Stelio Fenzo, da Ferdinando Tacconi a Milo Manara, da Mario Cubbino a Giuseppe Montanari. In genere più spiritoso e meno violento è l'erotismo del nutrito filone delle pornofiabe che annovera tra le sue file la procace **Biancaneve** di Leone Frollo, la **Maghella** della Publistrip, presentata come un "fumetto eroticomico", nonché le innumerevoli varianti su classici come **Cenerentola**, presentata dalla Edifumetto nel 1974 come "uno schianto di pupa che sgodeccia tutta!", o la serie **Fiabe proibite** della stessa casa editrice. Decisamente più volgari risultano invece serie come **Il Tromba**, **Lando**, **La Poliziotta** o **Karzan**, che preludono alla squallida produzione emersa negli anni Ottanta. Basti pensare a titoli come *Corna vissute*, *Cronaca oscena*, *Prostitute*, *Coppie vogliose*, *Vizi privati*, *Carne bollente*, testate senza personaggi fissi ad eccezione di **Ramba la mercenaria**, **Moana** e **Cicciolina**, trasposizioni a fumetti delle esibizioni di popolari pornostar degli schermi a luce rossa.



MY FUNNY VALEN

Luglio 1965. Sul quarto numero della neonata *Linus* appare con la firma di Guido Crepax la terza puntata di "La curva di Lesmo", un'avventura di **Neutron**, al secolo **Philip Rembrandt**, critico d'arte, studioso di criminologia e detective dilettante in possesso di un misterioso "sguardo paralizzatore". Nell'ultima striscia della tavola, Rembrandt atterra all'aeroporto della Malpensa sulle orme di certi criminali che progettano un delitto al Gran Premio di Formula Uno di Monza. Ad accoglierlo c'è un amico, l'architetto Pellegrini. "Ciao, Philip! Sono venuto velocissimo con la sprint della **Valentina Rosselli**... vi conoscete?". Gioco di sguardi tra una bella ragazza bruna dai grandi occhi e dalle labbra sensuali, pettinatura a caschetto e spolverino a fiori, e Rembrandt, capelli tagliati corti, papillon e pipa. Una stretta di mano ed ecco nata una delle più singolari coppie della storia dei fumetti. Il tempo di un'altra avventura con Neutron titolare, "I Sotterranei", e **Valentina** gli subentra come protagonista della serie, divenendo insieme a **Corto Maltese** certamente il personaggio italiano più amato dalla generazione degli appassionati di fumetti formatisi in quegli anni soprattutto attraverso le pagine di *Linus*.

Valentina, personaggio fondamentale del fumetto erotico italiano e internazionale. (© Guido Crepax)

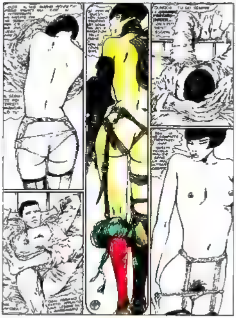




Tra i personaggi della lunga storia personale di Valentina c'è Effi, con la quale l'eroina instaura un complesso e morboso legame affettivo. (© Guido Crepax)

L'abbigliamento singolare e malizioso di Valentina è segno di un erotismo ricco di sfumature e simbolismi. (© Guido Crepax)

Philip visita Valentina nella clinica dove era stata ricoverata alla fine dell'avventura vissuta nella storia "I Sotterranei" (© Guido Crepax)



Bella e spregiudicata, elegante, colta e sensuale, Valentina è l'eroina del sesso come avventura, dell'erotismo come fantasia e scoperta. Le sue pose in guêpière, culottes e reggiseno a balconcino in pizzo sono maliziose e innocenti al tempo stesso e ben si adattano al suo carattere. Che è felicemente contraddittorio, venato com'è di pruriti sadomasochisti e di femminismo, voglia di ribellione e di sensuale abbandono.
L'importanza di Valentina è notevole per tutto il fumetto italiano. Con le affascinanti storie della fotografa milanese irrompe sulla scena un erotismo intelligente, calato con naturalezza in un contesto ricco di tutta una serie di elementi colti e di riferimenti letterari, cinematografici, politici e di costume. Le storie si articolano su diversi livelli narrativi, che in genere vedono l'intrusione del sogno e del ricordo nel reale, con trame che possono essere fantastiche come "I Sotterranei" e "Baba Yaga", surreali come "Valentina perduta nel paese dei sovieti", astratte e fortemente intellettuali come gli "esperimenti di montaggio su temi e simbologie bergmaniane" di "Funny Valentine" o "Lanterna Magica", così come più inserite nella realtà attuale come "Pietro Giacomo Rogeri".
Compagna di vita di Philip, con il quale nel 1970 ha avuto un maschietto di nome **Mattia**, Valentina viaggia ormai verso la cinquantina, essendo invecchiata in "tempo reale" insieme ai lettori nella sua vita a fumetti. Nel corso del tempo sono avvenuti diversi mutamenti sviluppati "in progress" dall'autore: la love story con il violoncellista **Bruno**, il soggiorno in Germania dove ha incontrato la giovane **Effi**, con la quale ha sviluppato un complesso rapporto affettivo, la misteriosa scomparsa di Philip, avvenuta il 20 settembre 1980 al termine della storia intitolata "Alfabeto muto". La sparizione di quest'ultimo non resta senza seguito, anche se a distanza di cinque anni: dal marzo 1985, sulle pagine di *Corto Maltese*, è stata raccontata la sua enigmatica odissea negli Stati Uniti dove, persa la memoria,

proprio come Ulisse si è momentaneamente ribattezzato **Nessuno.** Anche Valentina vorrebbe dimenticare e rinunciare alle avventure, ma non ci riesce. Tornato l'antico compagno si impegna a riconquistarne l'affetto, anche se è molto cambiato e ha determinato, inserendosi tra Valentina ed Effi, un vero e proprio "Triangolo scaleno", come narrato nell'omonima storia. E Bruno, nondimeno, è sempre pronto a tornare alla ribalta.
Guido Crepax ha creato altri personaggi femminili dalla forte componente erotica: **Bianca**, apparsa nel 1969 nel racconto "La casa matta", una torbida e kafkiana storia di collegiali, e **Anita**, creata nel 1972 per la rivista *Sorry*, una ragazza che anima le proprie inquiete fantasie con il telefono o con il televisore. Vanno infine ricordate le raffinate trasposizioni a fumetti, sempre in bianco e nero, di alcuni classici dell'erotismo letterario, a partire dall'**Histoire d'O** del 1975, attraverso **Emmanuelle** (1979) e **Justine** (1980), fino a **Venere in pelliccia**, pubblicata nel 1984. Opere in cui l'autore ha ormai maturato uno stile particolare, talvolta quasi astratto, anche se è nelle ultime storie di Valentina che si possono apprezzare soluzioni grafiche più originali, con singolari stilizzazioni dei personaggi, montaggi complessi delle immagini e l'inserimento parziale del colore nel tradizionale bianco e nero dei racconti.

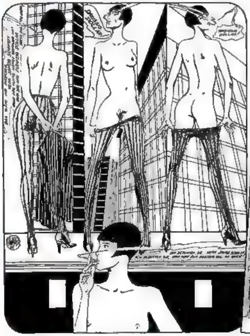


Valentina è protagonista di storie che si situano tra il fantastico, l'onirico e il surreale. (©Guido Crepax)

Anita è una ragazza le cui fantasie erotiche si sovrappongono all'oggettistica tecnologica moderna, in questo caso rappresentata dal telecomando. (©Guido Crepax)



Bianca, altra bellissima e seducente eroina di Crepax, è apparsa per la prima volta nella storia La casa matta. (©Guido Crepax)





Negli anni Settanta e Ottanta, Guido Crepax con il suo stile particolarissimo ha firmato la trasposizione a fumetti, in bianco e nero, di alcuni tra i grandi classici dell'erotismo letterario, come ad esempio Histoire d'O nel 1975. (©Guido Crepax)



Un giuoco, pubblicato in bianco e nero nel 1982 e riproposto a colori, è l'esempio di un erotismo a fumetti raffinato ed adulto. (© Milo Manara)

LE VENERI DI MILO MANARA

Se Guido Crepax è il pioniere del moderno erotismo a fumetti made in Italy, di Milo Manara si può dire che "l'allievo" ha superato il maestro. Dopo un istruttivo rodaggio in alcune serie porno come **Jolanda de Almaviva**, Manara ha tributato un interessante omaggio all'universo avventuroso "alla Hugo Pratt" con le storie di **Giuseppe Bergman**, in cui le presenze femminili hanno una carica erotica accentuatissima. Nel 1982 ha creato la sua prima storia erotica vera e propria, **Un giuoco**, "provata" in bianco e nero sul numero 6 di *Glamour*, quindi apparsa a colori sulle pagine di *Playmen* a partire dal gennaio 1983. Invaghitosi senza speranze di **Claudia**, una signora bellissima, il **Dottor Fez** decide di vendicarsi dell'ennesimo rifiuto trasformandosi in persecutore. Come? Con la "macchinetta" del **Professor Kranz** che trasforma Claudia in un'insaziabile divoratrice di uomini, una ninfomane scatenata in preda a insopprimibili raptus erotici. Si tratta in fondo di un vero e proprio "gioco", di un licenzioso "divertissement" condotto con finezza e ironia, con tanto di sorpresa finale, quando si scopre che la macchinetta del Professor Kranz era un bluff!



Con uno stile elegante e preciso in ogni dettaglio Milo Manara è uno dei maggiori autori dell'erotismo a fumetti degli anni Ottanta e Novanta. Questa è la copertina di uno dei suoi ricercati volumi intitolato Il profumo dell'invisibile. (©Milo Manara/ Editori del Grifo)

Pubblicata in Francia su *L'Echo des Savanes* come **Le Déclic**, quindi ristampata anche in volume - in Italia, nel 1984, ribattezzata **Il gioco** -, la storia ha riscosso un successo incredibile, divenendo un vero fenomeno editoriale in tutta Europa con più di mezzo milione di copie vendute. Jean-Louis Richard ne ha tratto un film interpretato dall'attrice Florence Guerin che non rende certo merito alla complessità del racconto di Manara e al suo erotismo fortemente ironico e dissacratorio. Segue **Il profumo dell'invisibile**, una storia apparsa in edizione ridotta nel 1985 sul "Supplemento Estate" del settimanale *Panorama* e in seguito ripresa integralmente per le riviste di fumetti. La storia segna il debutto del personaggio più celebre dell'autore, la graziosa **Miele**, qui alle prese con un uomo tutto nudo e... invisibile, e divenuta in seguito protagonista di una serie di racconti brevi, ugualmente erotici, intitolata **Candid Camera**, iniziata sul supplemento "Più" del settimanale *L'Espresso* nel 1987. All'inizio degli anni Novanta, Manara è ormai considerato il fumettista erotico per eccellenza.



Magnus è il creatore di molte raffinate storie di argomento erotico, come Le 110 pillole, ispirato ad un classico della letteratura cinese. (© Magnus)



Bella e procace protagonista di storie fantascientifiche, Druuna è stata creata nel 1985 dal disegnatore italiano Paolo Eleuteri-Serpieri (©Paolo Eleuteri-Serpieri)

IL MODERNO EROTISMO IN ITALIA

Negli anni Ottanta il nudo e il sesso trovano amplissima diffusione in tutti i generi, anche quelli solitamente impermeabili all'erotismo. Persino le edizioni di Sergio Bonelli, tradizionalmente castigatissime, registrano la nuova tendenza. Se nelle storie di **Tex** non è mai comparsa, e probabilmente mai comparirà, una donna nuda, non si può dire altrettanto delle storie di **Dylan Dog**, l'affascinante indagatore dell'incubo che finisce sistematicamente a letto con tutte le sue bellissime e disponibili clienti.

Nel campo del fumetto di fantascienza, poi, il sesso è divenuto un ingrediente indispensabile. Talvolta con ottimi risultati, come nel caso delle avventure di **Druuna**, creata nel 1985 da Paolo Eleuteri Serpieri per la rivista *L'Eternauta*. Mentre Eleuteri-Serpieri punta su un disegno iperrealista, "muscolare" e pittorico quasi alla Corben, Franco Saudelli realizza le storie de **La Bionda**, apparsa su *Comic Art* nel 1987, con un tratto essenziale e in un raffinato bianco e nero. La Bionda è un' inafferrabile e avvenente ladra che realizza i suoi colpi esibendosi in reggiseno nero, papillon, lunghi guanti da sera, pantaloncini aderentissimi, tacchi a spillo, una mascherina nera da Catwoman sugli occhi. Le trame poliziesche delle storie lasciano spazio all'ironica rivisitazione del bondage alla Stanton, con le vittime femminili della protagonista legate come salami in pose voluttuose, seminude e imbavagliate.

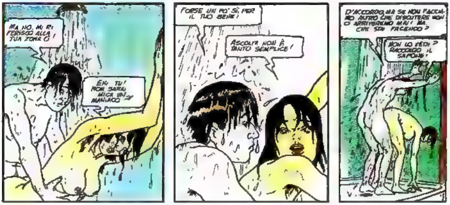
Altri autori italiani di talento sono approdati al fumetto erotico sulle pagine della rivista *Glamour*. E' il caso, ad esempio, di Leone Frollo, autore di **Mona Street**, un volume incentrato sulle avventure galanti di una giovane maliziosa e un po' perversa pubblicato dalle edizioni Glamour nel 1988. O ancora di Magnus, un autore particolarmente apprezzato in Francia, il cui exploit più notevole in campo erotico è rappresentato da **Le 110 pillole**, un lungo racconto pubblicato sulla rivista *Totem* nel 1986 e ispirato al "Chin P'ing Mei", un classico della letteratura cinese. Si tratta del resoconto della dissoluta vita erotica del ricco mercante Hsi-Men, letteralmente consumatosi nella lussuria con le sue numerose mogli e amanti attraverso l'impiego smodato di 110 portentose pillole afrodisiache e del "Libro delle 360 posizioni felici".



Numerose le raccolte del lavoro tra satira e umorismo delll'autore francese Georges Wolinski, pubblicate da Albin Michel (© Albin Michel)

EROS INTERNATIONAL

Se Georges Pichard è legittimamente considerato il principale cantore del fumetto erotico francese, si devono ricordare numerosi altri autori che dalla seconda metà degli anni Settanta trattano allegramente il sesso. A partire dai "terribili" Georges Wolinski e Gérard Lauzier, entrambi sarcastici fustigatori dei valori e dei modelli di comportamento, delle mode e dei tic sessuali dei loro connazionali.
Apprezzato autore satirico, Wolinski ha al suo attivo un vasto repertorio di "provocazioni sessuali": basti pensare a **J'étais un sale phallocrate**, **Coups de crayon**, **Tu m'aimes?** e **Aïe, les années 80**, pubblicate in volume da Albin Michel.
Il bersaglio preferito di Lauzier sono gli habitué dei salotti mondani e dei ritrovi alla moda, intellettuali, yuppies e "frustrati" di vario genere, tutti impietosamente messi alla berlina nei **Tranches de vie**, in **La rivoluzione sessuale di Peter e Zizi**, **La corsa del topo** e **La testa nel sacco**, "racconti esemplari" sul fallimento del mito

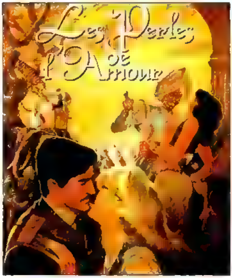


Sequenza tratta da L'amore pulito trasposto, con il titolo L'amour propre, sul grande schermo da Patrice Lecompte (© Martin Veyron)

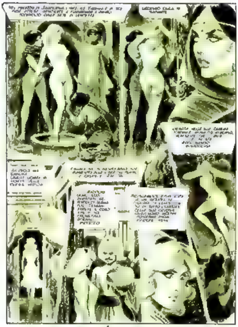
dell'amore libero, della coppia aperta e del libertinaggio in generale.
Sempre in quest'ambito, con meno satira ma con qualche concessione erotica in più, si sono messi in evidenza Alex Varenne con **Erotic Opéra** e **Triangolo nero su cosce bianche (Carré noir sur blanches femmes)**, Martin Veyron con **L'amore pulito (L'amour propre)**, pubblicato in Italia su *Totem* nel 1986, e **Executive Woman**, quindi Philippe Bertrand con **Linda**, apparsa su *Pilote* nel 1984 e pubblicata in volume da Dargaud.
Il grande cerimoniere della "bédé adult'", il fumetto erotico francese "per adulti", è senz'altro Jean Sidobre, celebre con lo pseudonimo di Georges Lévis. Delicato illustratore di libri per l'infanzia e di copertine di fotoromanzi rosa, disegnatore pubblicitario e pittore, debutta nel fumetto erotico sulle pagine della rivista specializzata *Bédé Adult'* nel 1978 con **Liz et Beth**, una coppia di sensuali "cerbiatte" le cui torbide vicende sono realizzate in un raffinato bianco e nero a mezza tinta, in uno stile elegante e romantico alla *Grand Hotel* che rende ancora più intrigante l'audacia delle situazioni. Lévis ha in seguito realizzato **Petites filles modèles** e **L'école des Biches** per l'editore Dominique Leroy, **Les perles de l'amour** e **Dodo 13 ans** su testi di Francis Leroi per *L'Echo des Savanes*, e, infine, **Mémoires d'une entraîneuse** per *Charlie Mensuel*. **Le perle dell'amore**, pubblicata in Italia sulle pagine di *Totem* alla fine del 1985, merita una citazione particolare. Si tratta infatti di una elegante rivisitazione di un classico di *Grand Hotel*, **Le lagrime d'oro**, un romanzo di Elisa Trapani realizzato da Bertoletti che Lévis reinterpreta da par suo, facendo cadere tutti i veli e violando i tabù della versione originale.
La sua lezione è stata ripresa, pur in tono minore, da W.G. Colber, disegnatore di Liz et Beth dopo la scomparsa di Lévis nel 1988, e creatore nel 1984 di **Cléo**, un'adolescente e formosa biondina ben felice di sottoporsi a una movimentata e scandalosa "educazione sentimentale". Le sue storie, particolarmente apprezzate dagli appassionati, sono apparse su *Bédé Adult'* accanto ad altre serie spinte come **Angie**, realizzata dallo spagnolo Xavier Musquera con lo pseudonimo di Chris, una provocante "infermiera di notte" specializzata in bondage; **Billie et Betty**, creata da Jean Pailler che qui si firma con lo pseudonimo di Alan Davis, impiegando invece quello di Jo Cordés per le storie di **Iris**, apparse la prima volta su *Sexbulles*.
Benché, a rigore, appartenga alla fantascienza, va anche citato **La Sopravvissuta**



Alex Varenne è autore di spicco del fumetto erotico degli anni Ottanta e Novanta. Questa sequenza è tratta da Erotic Opéra, raccolta di brevi e frizzanti storie (© Alex Varenne)



Le perle dell'amore, riproposizione in chiave erotica di Georges Lévis del romanzo Le lagrime d'oro di Elisa Trapani (© Lévis)

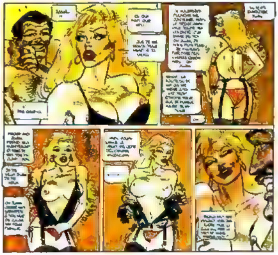


La versione di ambientazione esotica di Lévis brilla per lo stile elegante e minuzioso e per la fedele ispirazione alla storia originale anche nel taglio delle inquadrature e nell'impostazione dei personaggi (©Lévis)

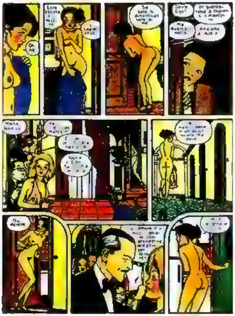
(**La Survivante**) di Paul Gillon, un fumetto nel quale l'autore introduce il sesso senza reticenze mostrandoci, ad esempio, l' amplesso tra la protagonista e un robot, ben più "hard" rispetto a quello sperimentato anni addietro da Barbarella. Tra gli autori spagnoli attivi in questo campo spiccano Alfonso Font, Jordi Bernet e Mique Beltran, celebrato capofila della scuola della cosiddetta "Linea Cairo". Il primo ha creato **Carmen Bond**, una rossa sensualissima protagonista di buffe disavventure ambientate in varie epoche storiche e dedicate "con la più profonda gratitudine alla più affascinante delle funzioni psichiche: la libido". Bernet è l'abilissimo disegnatore di **Custer** e delle stupende ragazze che compaiono nelle storie poliziesche di **Torpedo**, creato da Sanchez Abuli, in cui il sesso gioca un ruolo di primo piano. Mique Beltran, infine, è l'autore di **Cleopatra**, apparsa nel 1982 su *Cairo*: una bionda mozzafiato, quasi un cocktail di Marilyn Monroe, Kim Novak e Elke Sommer, esuberante attrice e avventuriera sempre a caccia di "fusti". In America e soprattutto in Canada i comic books sono oggetto, negli anni Ottanta, di una bizzarra campagna di moralizzazione che toglie spazio al sesso ma non all'esibizione della violenza. Ciò non impedisce che, nel fantasy, più d'una "signora di spade" si metta in luce con costumi provocanti e qualche posa audace. Basti pensare, ad esempio, a **Red Sonja** o alla sensuale **Ghita di Alizarr** di Frank Thorne.
Verso la fine del decennio si è registrata una maggiore apertura promossa soprattutto dalle case editrici indipendenti.
Accanto agli "audaci" Frank Miller e Bill Sienkiewicz della DC e della Marvel spicca il più "trasgressivo" Howard Chaykin che nel 1988 ha fatto gridare allo scandalo disegnando, appena "fuori campo", un rapporto sessuale orale nel primo albo di una miniserie di **Blackhawk** pubblicata dalla DC, e buttandosi decisamente sull'"hard" con **Black Kiss**, una miniserie di quattro albi pubblicata dalla Vortex.



Un'immagine tratta dal fumetto erotico francese Cléo, realizzata nel 1983 da W.G.Colber, uno dei più interessanti autori del genere che ha saputo riprendere e innovare la lezione artistica di Lévis. (©W.G.Colber/CAP)



Una tavola dell'avvincente e provocante fumetto di Alfonso Font intitolato Carmen Bond dal nome della protagonista, che vive maliziose quanto emozionanti avventure in varie epoche storiche. (©Alfonso Font)



Little Ego fa il suo debutto ufficiale sulle pagine della rivista specializzata Glamour nel 1989, ottenendo subito un vasto consenso di pubblico. (©Vittorio Giardino)

LA GRANDE AVVENTURA CONTINUA

Nel 1983 ha debuttato su *Glamour* la graziosissima **Little Ego** di Vittorio Giardino, uno degli autori italiani più interessanti venuti alla ribalta negli anni Settanta. Il suo segno lieve, raffinato e allusivo, che ricorda lo stile della cosiddetta "linea chiara" della scuola franco-belga, sembra tagliato apposta per questo personaggio, provocante e poetico al tempo stesso. Ego è una giovane ragazza che si avventura, come l'innocente **Little Nemo**, lungo i più sfrenati sentieri dell'immaginazione per vivere le più audaci, assurde e inconfessabili fantasie erotiche. Risvegliandosi come sempre "sul più bello" del sogno, Little Ego non finisce mai di stupirsi, chiedendosi di volta in volta: "Chissà cosa direbbe il mio analista?".
Dal primo viaggio di Little Nemo a Slumberland ai sogni peccaminosi di Little Ego sono trascorsi quasi cento anni: un secolo di emozioni, di risate e di brividi procurati dalle imprese di eroi grandi e piccoli, buffi e coraggiosi, sexy e tenebrosi, tutti protagonisti di infinite avventure nel mondo della fantasia, instancabili viaggiatori "oltre lo specchio" in quel paese delle meraviglie dove nascono i fumetti.

A

Aaricia: Vol. 1 p. 104, 105.
Abbie an'Slats: Vol. 2 p. 16, 120.
Abbie Scrapple: Vol. 2 p. 16.
Abercrombie: Vol. 2 p. 17.
Abner v. Camposanto: Vol. 2 p. 185, 192
Abramo Lincoln: Vol. 2 p. 175.
Abranz, Fred: Vol. 1 p. 188.
Abraracourcix: Vol. 2 p. 134.
Abraxas and the Earthman: Vol. 3 p. 88.
Abretha Breeze: Vol. 2 p. 120.
Abuli, Sanchez: Vol. 3 p. 180.
Ace Drummond: Vol. 2 p. 99.
Ace Eagle: Vol. 2 p. 100.
Ace Malloy: Vol. 3 p. 20.
Achille Talon: Vol. 1 p. 84.
A. C. Rivero: Vol. 2 p. 128.
Action Comics: Vol. 1 p. 5, 10; Vol. 3 p. 107
Ada: Vol. 2 p. 58.
Adam: Vol. 3 p. 138.
Adams, Neal: Vol. 1 p. 40, 78, Vol. 2 p. 124, 129; Vol. 3 p. 54, 109, 147, 150.
Adam Strange: Vol. 3 p. 50.
The Addams Family: Vol. 3 p. 152.
Addams, Jo: Vol. 3 p. 78.
Adventure Comics: Vol. 1 p. 35, 68.
Adventures beyond Greenhaven: Vol. 1 p. 101.
The Adventure Seekers: Vol. 2 p. 100.
Adventures into Fear: Vol. 1 p. 200; Vol. 3 p. 149.
Adventures into Terror: Vol. 3 p. 146.
Adventures into the Unknown: Vol. 3 p. 146.
Adventures into Weird World: Vol. 3 p. 146.
Adventures on the Planet of the Apes: Vol. 3 p. 71
Aegir: Vol. 1 p. 104.
Afonsky, Nicholas: Vol. 3 p. 101.
Los Agachados: Vol. 2 p. 54.
Agamennone: Vol. 1 p. 198.
Agar: Vol. 1 p. 81, 84, Vol. 2 p. 86.
Agecanonix: Vol. 2 p. 134
Agenore v. Agénor: Vol. 2 p. 5.
Agente Segreto Il Boia: Vol. 3 p. 125.
Agente Segreto X-9: Vol. 2 p. 11, 81; Vol. 3 p. 100, 101, 102, 103, 106, 107, 116, 118, 123, 135, 140.
Aidans, Edouard: Vol. 1 p. 73; Vol. 2 p. 93.
Aie, les année 80: Vol. 3 p. 179.
Air Fighters: Vol. 3 p. 148.
Air Hawk (Air Falk): Vol. 2 p. 109.
Airls: Vol. 2 p. 122.
Air Mail: Vol. 2 p. 104.
Air Pirates: Vol. 1 p. 213.
Air Sub DX: Vol. 3 p. 46.
Ajuawa: Vol. 2 p. 149.
Akadô Suzunosuke: Vol. 2 p. 140.
Akim: Vol. 1 p. 161; Vol. 2 p. 78, 79.
Akira: Vol. 3 p. 87
Alack Sinner: Vol. 3 p. 136.
Alain Chevalier: Vol. 2 p. 116.
Alamach de Spirou: Vol. 2 p. 162.
Alamo Kid: Vol. 2 p. 184.
Alan Ford: Vol. 2 p. 139; Vol. 3 p. 125, 132, 154.
Alan Hassad: Vol. 3 p. 141.
Alan Mistero: Vol. 2 p. 159.
Alanna: Vol. 3 p. 50.
Alan Roberts: Vol. 2 p. 90.
Alan Scott v. Green Lantern
Albanese, Gaetano: Vol. 2 p. 148.
Albert and Pogo: Vol. 2 p. 35.
Albertarelli, Rino: Vol. 1 p. 71, Vol. 2 p. 80, 147, 155, 175; Vol. 3 p. 150.
Albert Fitzwilliam Digby: Vol. 3 p. 60.
Alberti: Vol. 2 p. 114.
Albiac, Carlos: Vol. 2 p. 189.
Albi Ardimento: Vol. 2 p. 105.
Albi del Falco: Vol. 1 p. 20.
Albi di Coriolano: Vol. 1 p. 197
Albi di Graziella: Vol. 2 p. 122.
Albi d'Oro: Vol. 1 p. 189; Vol. 2 p. 149.
Albi Uragano: Vol. 3 p. 119.
L'Albo dell'intrepido: Vol. 2 p. 122, 163, 167, 184; Vol. 3 p. 22.
Albo TV: Vol. 2 p. 184.
Alcala, Alfred: Vol. 3 p. 71, 149.
Al Capp (Caplin, Alfred Gerald): Vol. 1 p. 200, Vol. 2 p. 13, 14, 16, 33, 34, 40, 126; Vol. 3 p. 104, 131, 169
Alcide: Vol. 1 p. 202.
Al Crane: Vol. 2 p. 181
Alec Holland v. Swamp Thing.
Alessandrini, Giancarlo: Vol. 2 p. 118, 191; Vol. 3 p. 92.
Aleta: Vol. 1 p. 65, 66.
Alexander: Vol. 2 p. 12.
Alex Borg: Vol. 2 p. 93.
Alexis (Vallet, Dominique): Vol. 2 p. 181.
Alexis Costantinos: Vol. 2 p. 92.
Alex Luthor jr.: Vol. 1 p. 51
Alf: Vol. 1 p. 216.
Alfred: Vol. 1 p. 127, 134, 204.
Alfred E. Newman: Vol. 2 p. 42
Alfred Pennyworth: Vol. 3 p. 108.
Alfreud: Vol. 2 p. 56.
Alibella: Vol. 1 p. 135.
Alice Brum Brum: Vol. 2 p. 19, 59.
Alice e gli Argonauti: Vol. 3 p. 91.
Alice la Sciocca (Alice the Goon): Vol. 2 p. 65, 66.
Alice Mitchell: Vol. 1 p. 125.
Alice nel Paese delle Meraviglie (Alice in Wonderland): Vol. 1 p. 71.
Alicia: Vol. 1 p. 25.
Alika: Vol. 2 p. 47; Vol. 3 p. 77.
Alina: Vol. 2 p. 149.
Aline: Vol. 3 p. 74.
Ali Satan: Vol. 2 p. 138.
Alix l'intrépide: Vol. 1 p. 72, Vol. 2 p. 131
All-American Comics: Vol. 3 p. 15.
All-American Men of War: Vol. 3 p. 15.
Allan Pinkerton: Vol. 2 p. 175.
Allard, John: Vol. 3 p. 58.
Allen, Dale: Vol. 2 p. 16.
Alle frontiere del Far West: Vol. 2 p. 147.
Alley Oop: Vol. 2 p. 33.
All Star Comics: Vol. 1 p. 16.
All-Star Squadron: Vol. 1 p. 47, 68.
All-Story: Vol. 2 p. 75.
All Winners Squad: Vol. 1 p. 18.
Ally Sloper: Vol. 2 p. 31.
Almos: Vol. 2 p. 122.
Almuric: Vol. 1 p. 97, 98.
Aloisi, Franco: Vol. 1 p. 198.
Aloysius Kane: Vol. 2 p. 183.
Alpha Flight: Vol. 1 p. 48.
Altai & Jonson: Vol. 3 p. 133.
Altan (Tullio-Altan, Francesco): Vol. 2 p. 49, 58.
Altar: Vol. 3 p. 74.
Alteralter: Vol. 1 p. 95.
Alterlinus: Vol. 1 p. 95; Vol. 3 p. 136
Altha: Vol. 1 p. 98.
Altuna, Horacio: Vol. 3 p. 75, 91
Alvarado, Peter: Vol. 1 p. 184.
Alvaro: Vol. 2 p. 108; Vol. 3 p. 133.
Alvin: Vol. 1 p. 142.
Amatucci, Bruno: Vol. 2 p. 119.
Amaury: Vol. 2 p. 136.
Amazing Adventures: Vol. 3 p. 49, 54.
Amazing Fantasy: Vol. 1 p. 31
Amazing Man: Vol. 1 p. 9.
Amazing Mystery Fantasy: Vol. 3 p. 46.
The Amazing Spider Man: Vol. 3 p. 137.
Amazing Stories: Vol. 3 p. 28, 48, 49.
Amber Marth v. Tristano
Ambros Alcazar (Ambrosio Zaragoza, Miguel): Vol. 2 p. 136.
Amelia: Vol. 1 p. 175, 177.
American Eagle: Vol. 2 p. 182.
The American Humourist: Vol. 1 p. 115, 116, 118.
Amengo McDuck: Vol. 1 p. 175
Amico: Vol. 2 p. 190.
Amico di penna: Vol. 2 p. 38.
Amok: Vol. 3 p. 119.
Anderson, Carl: Vol. 1 p. 149, 153.
Anderson, Lyman: Vol. 3 p. 102
Anderson, Murphy: Vol. 3 p. 30, 45, 50, 62.
Andrax: Vol. 1 p. 72, 74, 75.
Andreasson, Rune: Vol. 1 p. 209.
Andriola, Alfred: Vol. 3 p. 99, 103, 115.
Andru, Ross: Vol. 1 p. 80; Vol. 3 p. 54, 137, 148.
Andy Capp: Vol. 1 p. 126; Vol. 2 p. 19, 31.
Andy Gang: Vol. 3 p. 132
Andy Gumps: Vol. 2 p. 9
Andy Panda: Vol. 1 p. 185, 186.
Angel: Vol. 1 p. 33.
Angelica: Vol. 3 p. 175.
Gli Angeli d'acciaio (Les anges d'acier): Vol. 2 p. 108.
Angelo v. Angel
Angese: Vol. 2 p. 48.
Angie: Vol. 3 p. 179.
Angiolini, Sandro: Vol. 1 p. 199, Vol. 3 p. 125, 175.
Anglo, Mick: Vol. 3 p. 20, 69.
Angoletta, Bruno: Vol. 1 p. 119, Vol. 3 p. 18.
Anguissola, Giana: Vol. 2 p. 86.
Animal Comics: Vol. 1 p. 189.
Animal Crackers: Vol. 1 p. 206, 211.
Anita: Vol. 3 p. 177.
Anita Diminuta: Vol. 1 p. 143
Ann: Vol. 1 p. 146.
Anna: Vol. 2 p. 23, 60, 92.
Anna della jungla v. Ann y Dan: Vol. 1 p. 146; Vol. 2 p. 91.
Annaïk Labornez: Vol. 2 p. 5.
Ann Howe: Vol. 2 p. 112
Annibale: Vol. 1 p. 131, 132.
Annie: Vol. 2 p. 18.
Annie Quattropistole: Vol. 2 p. 169
Annihilus: Vol. 1 p. 41, 42.
Ansbury Martin: Vol. 3 p. 59.
Antenati v. Flinstones
Anthony Logan v. Kriminal
Anthracite: Vol. 1 p. 206.
Anthro: Vol. 1 p. 72, 74.
L'Antico (The Ancient One): Vol. 1 p. 79.
Antimonitor: Vol. 1 p. 51.
Ant-Man: Vol. 1 p. 27, 30, 36; Vol. 3 p. 50.
Antonio Caruso: Vol. 2 p. 158.
Anubis: Vol. 1 p. 67.
Anyhia: Vol. 1 p. 91, 92, 93.
Apache Kid: Vol. 2 p. 183
Apokolips: Vol. 3 p. 55.
Appleby, Barry: Vol. 2 p. 19.
Appleby, Dobs: Vol. 2 p. 19
Appleseed: Vol. 3 p. 87.
April no: Vol. 1 p. 196.
April Kane: Vol. 3 p. 165.
Apteryx: Vol. 2 p. 40.
Aqualad: Vol. 1 p. 35.
Aquila: Vol. 2 p. 108.
Aquila della Notte: Vol. 2 p. 153, 160, 161.
Aquila Nera: Vol. 2 p. 156.
Araceli: Vol. 2 p. 167.
Aragonés, Sergio: Vol. 1 p. 103, Vol. 2 p. 43
Arale Chan: Vol. 3 p. 86.
Arancio, Juan: Vol. 2 p. 187.
Arbaces: Vol. 2 p. 131
Archibald Mac Dingelling: Vol. 2 p. 72.
Archie: Vol. 1 p. 148, 149.
Archie Goodwin: Vol. 3 p. 131
Archimede Pitagorico: Vol. 1 p. 174, 180
Arcibaldo: Vol. 1 p. 129
Arcibaldo e Petronilla: Vol. 1 p. 121, Vol. 2 p. 7, 8, 16, Vol. 3 p. 164.
L'Arcibraccio: Vol. 2 p. 56
Arcipoliziotto Cip: Vol. 2 p. 47, Vol. 3 p. 130, 131.
Ardala Valmar: Vol. 3 p. 29
Ardigò, Erminio: Vol. 2 p. 169.
Arex: Vol. 2 p. 79.
Argentovivo: Vol. 2 p. 151.
Arias, Victor Hugo: Vol. 2 p. 188.
Arion of Atlantis: Vol. 1 p. 97.
Aristocratici: Vol. 3 p. 133
Arizona Kid: Vol. 2 p. 147
Armando di Torrerossa: Vol. 2 p. 137
Armstrong, Robert: Vol. 1 p. 213.
Arn: Vol. 1 p. 66.
Arnold, Edwin L.: Vol. 3 p. 54
Arrasich, Furio: Vol. 3 p. 122.
Artemisia (Artémise): Vol. 2 p. 5.
Arthur: Vol. 1 p. 143.
Arthur le fantôme justicier: Vol. 3 p. 153.
Artiglio d'Acciaio: Vol. 3 p. 74.
Arturo: Vol. 1 p. 143.
Arzach: Vol. 3 p. 82.
Asmodeus: Vol. 1 p. 80.
Asso di Picche: Vol. 2 p. 95, 96, 167; Vol. 3 p. 170.
Astard d'Astardy: Vol. 3 p. 170.
Asterix: Vol. 2 p. 71, 110, 111, 131, 132, 134, 138, 183.
Astra: Vol. 3 p. 58.
Astragalo: Vol. 3 p. 148.
Astro: Vol. 2 p. 18.
Astro-nuts: Vol. 3 p. 68.
A Suivre: Vol. 1 p. 107, Vol. 2 p. 89, 137, Vol. 3 p. 132, 134.
Atmosfera Zero: Vol. 3 p. 71.
Atomic: Vol. 3 p. 50.
Atomic Bunny: Vol. 1 p. 52, 191
Atomic Mouse: Vol. 1 p. 192
L'Atomico Dennis: Vol. 1 p. 125.
Atomino Bip Bip: Vol. 1 p. 179
Attanasio, Dino: Vol. 2 p. 114
Atti io: Vol. 1 p. 149.
Attualità nera: Vol. 3 p. 154.
L'Audace: Vol. 1 p. 20, 70; Vol. 2 p. 137, 147; Vol. 3 p. 36
Audax: Vol. 2 p. 145.
Audrey Albrespy: Vol. 3 p. 83.
Auguste: Vol. 1 p. 206.
Augustyn, Brian: Vol. 3 p. 111.
Aura: Vol. 3 p. 32, 52
Auro Lord of Jupiter: Vol. 3 p. 46.
Austin, Terry: Vol. 1 p. 81
Avai (Caesar Kurt): Vol. 2 p. 100, 101 Vol. 3 p. 11, 36.
Avenell, Don: Vol. 3 p. 79.
Avengers: Vol. 1 p. 30, 35, 36, 37, 68, 73, 80; Vol. 3 p. 54, 127, 141
Avery, Tex: Vol. 1 p. 182, 190.
Avventure di pace e di guerra: Vol. 3 p. 18
L'Avventuroso: Vol. 2 p. 80; Vol. 3 p. 9, 11, 91, 118.
L'Avvocato: Vol. 3 p. 18.
Avvoltoio: Vol. 1 p. 42.
Axa: Vol. 3 p. 79, 168
Axis: Vol. 2 p. 178.
Ayers, Dick: Vol. 2 p. 147, Vol. 3 p. 56
Aymar de Bois Maury: Vol. 2 p. 136.
Azami: Vol. 2 p. 140.
Azpiri: Vol. 3 p. 88.
Azrael: Vol. 1 p. 83.

B

Babà: Vol. 2 p. 138.
Baba Yaga: Vol. 3 p. 156.
Babby Flint: Vol. 2 p. 164
Babe Ford: Vol. 2 p. 176, 177.
Babel: Vol. 2 p. 104.
Babel 17: Vol. 3 p. 82.
Babette: Vol. 2 p. 137
Babirussa: Vol. 2 p. 86.
Baby: Vol. 2 p. 8.
Baby Bang: Vol. 2 p. 185.
Baby Huey: Vol. 1 p. 190, 191
777 Baby Kiss: Vol. 3 p. 123
Babylos: Vol. 3 p. 39.
Baby Puffo: Vol. 1 p. 82
Baffling Mysteries: Vol. 3 p. 146.
Baffos: Vol. 2 p. 163.
Baggioli, Vincenzo: Vol. 1 p. 20, Vol. 2 p. 113, Vol. 3 p. 119.
Baggioli, Zenobio: Vol. 1 p. 20.
Baglioni, Franco: Vol. 2 p. 86, 113
Bailey, Bill: Vol. 3 p. 126
Bailey, Ray: Vol. 3 p. 70.
Baily, Bernard: Vol. 1 p. 13.
Baker, George: Vol. 3 p. 11, 18.
Bakshi, Ralph: Vol. 1 p. 212.
Balboa: Vol. 3 p. 138.
Baldazzini, Roberto: Vol. 3 p. 141.
Balder: Vol. 1 p. 77
Bald, Ken: Vol. 2 p. 129; Vol. 3 p. 156.
Baldy: Vol. 1 p. 139.
Balmer, Edwin: Vol. 3 p. 32.
Balzano, Birago: Vol. 2 p. 171.
Bamm-Bamm: Vol. 2 p. 18.
Bamse: Vol. 1 p. 209.
Banda Bassotti: Vol. 1 p. 174, 177
Banda del Gufo: Vol. 2 p. 171
Banda di Yancy Street: Vol. 1 p. 25.
Bannister: Vol. 2 p. 187.
Banshee: Vol. 1 p. 43.
Baratelli, Marco: Vol. 3 p. 151
Barbacucco: Vol. 1 p. 135, 196.
Barbanera: Vol. 2 p. 137
Barbarella: Vol. 3 p. 53, 76, 77, 78, 83, 172, 180.
Barbarossa (Barbe-Rouge): Vol. 2 p. 137, 138.
Barbaspina: Vol. 2 p. 66.
Barbieri, Renzo: Vol. 3 p. 125.
Bardolin: Vol. 2 p. 163
Barin: Vol. 3 p. 32
Barks, Carl: Vol. 1 p. 168, 175, 176, 180, 187, 209, Vol. 2 p. 110; Vol. 3 p. 62.
Barnabas Collins: Vol. 3 p. 156
Barnaby: Vol. 1 p. 141, 150, 151, Vol. 2 p. 190
Barney Baxter in the Air: Vol. 2 p. 99.
Barney Bear v. Pappa ardo
Barney Jordan: Vol. 2 p. 91
Barney Rubble: Vol. 2 p. 18.
Baron: Vol. 2 p. 78.
Barone Blitzkrieg: Vol. 1 p. 47.
Barone Plexus: Vol. 2 p. 85.
Barone Rosso: Vol. 2 p. 89
Baron, Mike: Vol. 3 p. 137
Baron Mordo: Vol. 1 p. 80
Barracuda Secret Agent: Vol. 3 p. 125.
Barreira: Vol. 2 p. 113, Vol. 3 p. 119
Barr, Mike: Vol. 1 p. 95, Vol. 3 p. 71, 111
Barry Allen v. Flash
Barry, Dan: Vol. 3 p. 34, 114
Barry, Sy: Vol. 2 p. 84, Vol. 3 p. 34.
Barbier, Pierre: Vol. 2 p. 53, Vol. 3 p. 172
Basari, Mario: Vol. 2 p. 102, 103, 116, 176, 177.
Bas St.John: Vol. 2 p. 120.
Bastard René: Vol. 2 p. 133.
Bat Batterton: Vol. 2 p. 170.
Bates, Cary: Vol. 1 p. 47.
Batman: Vol. 1 p. 10, 43, Vol. 2 p. 42, Vol. 3 p. 47, 106, 107, 108, 109, 110, 140
Bat Masterson: Vol. 2 p. 150, 170
Battaglia, Dino: Vol. 2 p. 149, 155, 156, 168; Vol. 3 p. 18, 36, 38, 139, 151, 155
Battaglia, Laura: Vol. 3 p. 155.
Battleground: Vol. 3 p. 15
Battle Stones: Vol. 3 p. 15.
Baxter, W.C.: Vol. 2 p. 31.
Bazooka: Vol. 3 p. 22
B.C.: Vol. 2 p. 40, 40, 44, 47
Beagle Boys v. Banda Bassotti
Beal, Joseph: Vol. 3 p. 75, 91
Beans: Vol. 1 p. 121
Beasley: Vol. 2 p. 12.
Beast v. Bestia: Vol. 1 p. 33.
Beatrice: Vol. 3 p. 151.
Beauregard: Vol. 2 p. 35.
Bébé: Vol. 3 p. 77.
Bébert: Vol. 1 p. 206.
Bécassine: Vol. 1 p. 141, Vol. 2 p. 5, 6.
Bech, Carlos: Vol. 2 p. 25
Beck, Charles Clarence: Vol. 1 p. 12, 13
Bédé Adult: Vol. 3 p. 179
Beetle Bailey: Vol. 1 p. 211, Vol. 3 p. 18, 19
Belardinelli: Vol. 3 p. 61
Belenos: Vol. 2 p. 134
Belit: Vol. 1 p. 88.
Bellamy, Frank: Vol. 2 p. 92, Vol. 3 p. 58, 59.
Bella Palmer: Vol. 2 p. 104.
Belle Lurette: Vol. 1 p. 206.
Belle Star: Vol. 2 p. 149.
Il Belpaese: Vol. 2 p. 57.
Beltran, Mique: Vol. 3 p. 180.
Belzebuth: Vol. 2 p. 91
Ben Boxer: Vol. 3 p. 55
Ben Casey: Vol. 2 p. 129
Benejam, Marino: Vol. 2 p. 25.
Ben Grimm v. La Cosa
Benjamin Justice: Vol. 2 p. 129.
Benjamin Philip Ezcurrah: Vol. 2 p. 188.
Ben McDonald: Vol. 2 p. 175.
Bennet, Paul: Vol. 3 p. 77.
Benny Burro v. Ciuffetto
Benoît Brisefer v. Poldino Spaccaferro
Benoit, Ted: Vol. 3 p. 132
Ben Vasco: Vol. 2 p. 188
Benvenuti, Giovanni: Vol. 2 p. 151
Beowulf: Vol. 1 p. 93.
Beppe: Vol. 1 p. 197, 198.
Beppo: Vol. 1 p. 10
Berardi, Giancarlo: Vol. 2 p. 155, 184, 191, Vol. 3 p. 130, 139
Berenice: Vol. 2 p. 66.
Berg, David: Vol. 2 p. 43
Bergese, Francis: Vol. 2 p. 104.
Bermejo: Vol. 2 p. 190, Vol. 3 p. 88.
Bernabò: Vol. 1 p. 198.
Bernard Mergendeiler: Vol. 2 p. 40.
Bernardo: Vol. 2 p. 66.
Bernard Prince: Vol. 1 p. 84, Vol. 2 p. 91
Bernet, Jordi: Vol. 1 p. 74, Vol. 3 p. 139, 180
Beroth, Leon A.: Vol. 3 p. 5.
Berreiro, Ricardo: Vol. 3 p. 91
Bert Copper: Vol. 2 p. 190
Bertolotti, Guido: Vol. 2 p. 121
Bertrand, Philippe: Vol. 3 p. 179.
Bess, Gordon: Vol. 2 p. 182.
Bestia v. Beast.
Bettarelli, Marco: Vol. 2 p. 53.
Betty: Vol. 2 p. 159; Vol. 3 p. 179
Betty Boop: Vol. 3 p. 164.
Betty Bryant: Vol. 1 p. 32.

Betty Lou Barnes: Vol. 2 p. 99.
Betty Rubble: Vol. 2 p. 18.
Beverly Switzler: Vol. 1 p. 200.
Beyond: Vol. 3 p. 146.
B.H Calcutta. Vol. 1 p. 133.
Biagi, Enzo: Vol. 3 p. 19
Bianca: Vol. 3 p. 177.
Bianca Castafiore: Vol. 2 p. 69.
Biancaneve: Vol. 3 p. 175.
Biancaneve e i sette nani (Snow White and the seven dwarf): Vol. 1 p. 70, 71.
Bibì e Bibò (The Katzenjammer Kids): Vol. 1 p. 115, 116, 117, 128, 130, 142, 200; Vol. 2 p. 6, 8, 31, 59
Bibi Fricotin: Vol. 1 p. 127.
Bice Dinamite: Vol. 1 p. 126.
Bice e Bauci: Vol. 1 p. 135.
Bicot: Vol. 1 p. 127, 131, 147.
Big Ben Bolt: Vol. 2 p. 113, 117.
Big Cheese: Vol. 1 p. 192
Big Chief Wahoo: Vol. 2 p. 182, Vol. 3 p. 103, 118.
Big Davy: Vol. 2 p. 155
Big Max: Vol. 2 p. 158.
Bignotti, Franco: Vol. 2 p. 103, 155, 159, 169, 170.
Big Sleeping. Vol. 3 p. 133, 134.
Big Town: Vol. 3 p. 114.
Bilal, Enki: Vol. 1 p. 95; Vol. 3 p. 81, 84
Bilbolbul: Vol. 1 p. 71, 119, 135, 140, 149
Bill Adams. Vol. 2 p. 175
Billie et Betty: Vol. 3 p. 179.
Billy: Vol. 1 p. 162.
Billy Batson v. Capitan Marvel
Billy Bis: Vol. 3 p. 125.
Billy Dog. Vol. 1 p. 193.
Billy the Cat: Vol. 1 p. 215.
Billy the Kid: Vol. 2 p. 147, 175.
Binder, Jack: Vol. 3 p. 112.
Binder, Otto: Vol. 1 p. 12, 35, Vol. 3 p. 50.
Bindra: Vol. 2 p. 87.
Bingo. Vol. 1 p. 197
Bioletto, Angelo: Vol. 1 p. 179.
La Bionda: Vol. 3 p. 178.
Biondo: Vol. 2 p. 184
Bip-Bip (Beep-Beep): Vol. 1 p. 184.
Birba: Vol. 1 p. 196
Biro, Charles: Vol. 3 p. 113.
Bishop, Henry: Vol. 2 p. 165
Bisi, Carlo: Vol. 1 p. 119, 135; Vol. 2 p. 22.
Bisnaghis. Vol. 2 p. 58.
Bissette, Steve: Vol. 3 p. 149, 157.
Bitume: Vol. 1 p. 206.
Bizarre: Vol. 2 p. 51; Vol. 3 p. 169.
Bizarre Adventures: Vol. 1 p. 93
Bizarro: Vol. 1 p. 10
Bjarre, Torsten: Vol. 2 p. 25.
Black: Vol. 2 p. 157.
The Black Cat. Vol. 3 p. 157.
Black Condor: Vol. 1 p. 66, 67.
The Black Dragon: Vol. 1 p. 98
Black, Frank: Vol. 3 p. 69.
Blackhawk: Vol. 3 p. 7, 180.
Blackie. Vol. 1 p. 138.
Black Knight v. Cavaliere Nero.
Black Magic: Vol. 3 p. 146.
Black Panther v. Pantera Nera.
Black Rider: Vol. 2 p. 184.
The Black Tarantula. Vol. 3 p. 146.
Black Widow v. Vedova Nera.
Blade Runner: Vol. 3 p. 71.
Blair Barry: Vol. 1 p. 101
Blake: Vol. 2 p. 152.
Blake, Bud. Vol. 1 p. 133.
Blake e Mortimer: Vol. 2 p. 107, Vol. 3 p. 40, 41, 65
Blanc Dumont, Michel: Vol. 2 p. 180.
Blanche Epiphanie: Vol. 3 p. 173
Blanc, Henry: Vol. 3 p. 129
Blasco, Jesus: Vol. 1 p. 143, Vol. 2 p. 150; Vol. 3 p. 74.
Blasone d'argento (Blason d'argent): Vol. 2 p. 136.
Blek Macigno: Vol. 1 p. 199; Vol. 2 p. 159
Blik (Dowling, Frank; Dowling, Steve): Vol. 2 p. 18.
Blitz: Vol. 2 p. 184, 185, Vol. 3 p. 135.
Blondie e Dagoberto (Blondie and Dagwood): Vol. 2 p. 11, 12, 16.
Bloob: Vol. 3 p. 158.
Bloodscent: Vol. 3 p. 157
Bloodstar: Vol. 3 p. 85
Bloody Mary: Vol. 3 p. 153.
Bloom County: Vol. 1 p. 215.
Blooperman. Vol. 1 p. 52.
The Blot v. Macchia Nera
Blue Beetle: Vol. 1 p. 9, 12.
Blueberry: Vol. 2 p. 166, 171, 172, 186, 191.
Blue Bolt Comics: Vol. 3 p. 144.
Bluey and Curley: Vol. 3 p. 10.
Blummer, Jon A.. Vol. 3 p. 7.
Blundeau, Jacques: Vol. 3 p. 129, 131.
Bob Crockett: Vol. 2 p. 178.
Bob et Bobette: Vol. 2 p. 70.
Bob Fabian: Vol. 3 p. 126.
Bob Kent: Vol. 2 p. 116
Bob Mallard: Vol. 2 p. 108.
Bobo: Vol. 2 p. 59.
Bob Rock. Vol. 3 p. 132.
Bocca Dorata: Vol. 2 p. 89.
Boccio di Rosa. Vol. 2 p. 90
Bodé, Vaughn: Vol. 1 p. 95, 213.
Bolland, Brian: Vol. 1 p. 95; Vol. 3 p. 89.
Boilen, Rog. Vol. 1 p. 206, 211.
Bolotto Occidentale (Le Bolot): Vol. 1 p. 201.
Bolton, John. Vol. 1 p. 93, 98, Vol. 3 p. 88
Bombarda: Vol. 1 p. 197.
Bonadiman, Roberto: Vol. 1 p. 92.
Bonaventura: Vol. 1 p. 119, 161.
Bonelli, Gian Luigi: Vol. 2 p. 21, 78, 113, 150, 152, 153, 155, 157, 160, 169.
Boner (Gian Noè): Vol. 1 p. 211
Boner'Ark: Vol. 1 p. 211
Bonnie: Vol. 3 p. 175.
Bonnie Braids. Vol. 3 p. 97, 105
Bonvi (Bonvicini, Francesco): Vol. 2 p. 55; Vol. 3 p. 19, 132, 151.
Boo Boo v. Bubu.
Boogie: Vol. 3 p. 130, 131.
Boome, John. Vol. 3 p. 109.
Boopsie: Vol. 2 p. 45
Boot: Vol. 1 p. 133, 134.
Booth, Walter: Vol. 2 p. 96.
Booth, William. Vol. 2 p. 100; Vol. 3 p. 10
Bora Bora: Vol. 3 p. 175.
Borola: Vol. 2 p. 26.
Boscarato, Carlo: Vol. 2 p. 177.
Boschero, Giorgio: Vol. 3 p. 125
Boselli, Giovanni: Vol. 1 p. 124.
Boston Brand v. Deadman
Bottaro, Luciano: Vol. 1 p. 179, 198, 199, Vol. 2 p. 138, 163.
Boule et Bill: Vol. 1 p. 129, 135, 140.
Bourdens, Henri: Vol. 2 p. 108.
Bourgeon, François: Vol. 2 p. 141
Bourianakis. Vol. 2 p. 85.
Bourless, Rémy: Vol. 2 p. 108.
Bovarini, Maurizio: Vol. 2 p. 59.
Bowen Pyne, Austen: Vol. 1 p. 162.
Boyd, William. Vol. 2 p. 174.
Bozz: Vol. 3 p. 151.
Bozzoli, Flavio: Vol. 3 p. 121, 122.
Braccio di Ferro: Vol. 1 p. 28, 191, 197, 200, Vol. 2 p. 10, 11, 64, 65, 112, Vol. 3 p. 62
Braccio di Legno: Vol. 2 p. 10, 66.
Braccobaldo: Vol. 1 p. 193, 194, 195, 216, Vol. 2 p. 17.
Bradbury, Eric: Vol. 3 p. 89.
Bradbury, Jack: Vol. 1 p. 192.
Braddock: Vol. 3 p. 20.
Bradley, Marion: Vol. 2 p. 129.
Bragon v. Vragon.
Brainiac. Vol. 1 p. 10.
Bramante, Onofrio: Vol. 2 p. 150.
Brambilloni: Vol. 1 p. 199
Brancaleone v. Tiger.
Brand, Nat: Vol. 3 p. 69
Brandoli, Anna. Vol. 2 p. 137.
Branner, Martin: Vol. 1 p. 127, 131, 147.
The Brave and the Bold: Vol. 1 p. 68, 93, Vol. 3 p. 16.
Bravo. Vol. 3 p. 39.
Brazor: Vol. 3 p. 33.
Breathed, Berke: Vol. 1 p. 215.
Breathless Mahoney: Vol. 3 p. 104.
Breccia, Alberto: Vol. 2 p. 186, Vol. 3 p. 135, 136, 150, 155.
Bree Daniels. Vol. 3 p. 160.
Brenda Starr. Vol. 2 p. 120
Brenner, George E. Vol. 3 p. 106.
Brent, Bob: Vol. 3 p. 115.
Bresciani, Andrea: Vol. 2 p. 86.
Bretécher, Claire: Vol. 1 p. 124, 140, 201; Vol. 2 p. 61.
Brett: Vol. 2 p. 139
Brett MacDonald: Vol. 2 p. 175.
Brett Marlowe: Vol. 3 p. 126.
Brewster, Ann: Vol. 3 p. 145
Brian: Vol. 2 p. 184.
Brian Braddock v. Captain Britain.
Brick Bradford. Vol. 1 p. 178, Vol. 3 p. 30, 31, 32, 34, 35, 45, 51, 53, 57, 92, 165
Brickman, Harry: Vol. 2 p. 44.
Briefer, Dick: Vol. 3 p. 113, 145.
I Briganti: Vol. 2 p. 74.
Briggs, Austin: Vol. 2 p. 85, Vol. 3 p. 45, 101.
Bright Blaze. Vol. 1 p. 139.
Brigitta: Vol. 1 p. 179
Bristow: Vol. 1 p. 123, Vol. 2 p. 50.
Brolli, Daniele: Vol. 3 p. 141
Broncho Bill: Vol. 2 p. 145.
Bronc Peeler: Vol. 2 p. 146.
Broome, John: Vol. 3 p. 131.
Browne, Dik: Vol. 1 p. 122, Vol. 2 p. 16, 17.
Bruce Banner v. Hulk.
Bruce Dalton: Vol. 2 p. 157.
Bruce Wayne v. Batman.
The Bruin Boys. Vol. 1 p. 162.
Brule: Vol. 1 p. 90.
Brunner, Frank: Vol. 1 p. 200
Bruno: Vol. 3 p. 176.
Bruno Brazil. Vol. 1 p. 84.
Bruto: Vol. 2 p. 66.
Bubu: Vol. 1 p. 195
Bucaneve: Vol. 2 p. 178.
Buc. (Bucky Bug): Vol. 1 p. 172, 196.
Buck: Vol. 2 p. 9
Buck Danny: Vol. 2 p. 104.
Buck Rogers: Vol. 1 p. 7; Vol. 2 p. 76, 98, Vol. 3 p. 28, 29, 30, 32, 34, 42, 45, 51, 53, 62, 96, 165.
Buck Ryan: Vol. 3 p. 126.
Bucky. Vol. 1 p. 36.
Il Buco Nero: Vol. 3 p. 71.
Buddy: Vol. 2 p. 158.
Buddy Longway: Vol. 2 p. 180, 186.
Buettner, Carl: Vol. 1 p. 172.
Buffaletto Bill: Vol. 2 p. 151
Buffalo Bill: Vol. 2 p. 150, 151
Buffalo Brill: Vol. 2 p. 151.
Buffolente, Lina. Vol. 2 p. 114, 122, 148, 151, 169; Vol. 3 p. 22.
Bug Barri I Caimano: Vol. 2 p. 116.
Bugs Bunny: Vol. 1 p. 165, 182, 183, 184, 184, 187, 216.
Bulaklax: Vol. 1 p. 69.
Bull: Vol. 1 p. 196.
Bulletman: Vol. 1 p. 12.
Bullmose: Vol. 2 p. 14, 34.
Bullo e Birillo (Spyke and Tyke): Vol. 1 p. 188, 194.
Bumbazine and Albert the Alligator: Vol. 1 p. 189; Vol. 2 p. 35.
Bung. Vol. 2 p. 44.
Bunker: Vol. 3 p. 122, 125, 125, 132, 150, 175.
Bunty: Vol. 2 p. 23
Burattini, Antonio: Vol. 1 p. 178.
Burbank: Vol. 3 p. 112.
Buresch, Joe: Vol. 3 p. 106.
Burgos, Carl: Vol. 1 p. 12, 25
Burkett, Cary: Vol. 3 p. 171.
Burma: Vol. 2 p. 85, Vol. 3 p. 6, 165
Burnick v. The Love Witch.
Burns, John: Vol. 3 p. 78, 127, 167, 168.
Burton & Cyb: Vol. 3 p. 92.
Burvik, Odine: Vol. 1 p. 64.
Buscema, John: Vol. 1 p. 39, 69, 73, 78, 87, 100, 102, Vol. 2 p. 183, Vol. 3 p. 150.
Busch, Wilhelm: Vol. 1 p. 115, Vol. 2 p. 31
Buster: Vol. 1 p. 126.
Buster Brown: Vol. 1 p. 117, 118, 134, 140, 163
Busticchi, Fabrizio: Vol. 2 p. 179.
Butterworth, Jenny: Vol. 2 p. 126.
Butterworth, Mike: Vol. 3 p. 67.
Buz Sawyer: Vol. 2 p. 68, 101, Vol. 3 p. 13.
Buzz Allen: Vol. 3 p. 47
Buzzelli, Guido. Vol. 3 p. 151, 155.
Buzzy Buzzard (Buzzi): Vol. 1 p. 186.
Byrne, John: Vol. 1 p. 20, 46, 48, 54.

C

Ca Balà. Vol. 2 p. 55, 56.
Cabrero Arnal, José: Vol. 1 p. 205.
Cabro: Vol. 3 p. 35.
Cabu (Cabut, Jean): Vol. 1 p. 149; Vol. 2 p. 51
Cadet-Revue: Vol. 3 p. 38.
Cadillac, Jack: Vol. 3 p. 91.
La Caduta della casa Usher: Vol. 3 p. 155
Cain Groovesnore: Vol. 2 p. 88.
Cairo: Vol. 2 p. 97, Vol. 3 p. 180.
Calabrone: Vol. 1 p. 30.
Calamaro Gigante: Vol. 3 p. 125.
Calamity Jane: Vol. 2 p. 156.
Caldaia. Vol. 2 p. 164.
Calegari, Renzo: Vol. 2 p. 150, 155, 174, 184
Caliano: Vol. 2 p. 56.
Calkins, Aiden: Vol. 3 p. 34.
Calkins, Dick: Vol. 2 p. 98, Vol. 3 p. 29, 30, 42, 45
Calligaro, Renato. Vol. 2 p. 57.
Calvano: Vol. 2 p. 176.
Calvin & Hobbes. Vol. 1 p. 134, 140, 141, 153, 156, 157
Calvo, François: Vol. 1 p. 204.
Camelot 3000: Vol. 1 p. 95.
Camilla: Vol. 1 p. 148.
Camilla, Queen of the Jungle Empire: Vol. 3 p. 171
Camillo: Vol. 2 p. 23
Campani, Paul: Vol. 2 p. 118, 122, Vol. 3 p. 174.
Campbell, Harry: Vol. 3 p. 106.
Campione: Vol. 2 p. 114.
Campion, Geoff. Vol. 3 p. 20.
Camp Newspaper Service: Vol. 3 p. 165.
Camposanto: Vol. 2 p. 185, 192.
Canada Joe: Vol. 2 p. 190.
Canale, Antonio: Vol. 1 p. 135, Vol. 2 p. 78, 111, 122, 156; Vol. 3 p. 119.
Canard Enchaîné: Vol. 2 p. 48.
Canardo v. Ispettore Anatroni.
Candida. Vol. 3 p. 175.
Candid Camera: Vol. 3 p. 178.
Candy Candy: Vol. 2 p. 128.
Caniff, Milton: Vol. 1 p. 63, 64; Vol. 2 p. 85, 99, 101, 103, 104, Vol. 3 p. 4, 5, 6, 11, 12, 13, 14, 70, 165
Cannata, Nino: Vol. 3 p. 122.
Cannibale: Vol. 1 p. 203.
Cannucciari, Bruno: Vol. 1 p. 153.
Canossa, Lorena: Vol. 3 p. 141.
Cantador, Pablo: Vol. 2 p. 176.
Canzio, Decio: Vol. 2 p. 169
Capa, Max. Vol. 3 p. 151
Capitan America. Vol. 1 p. 17, 28, 35, 36, 37, 66, Vol. 2 p. 123, Vol. 3 p. 4, 7, 8, 54.
Capitan Audax: Vol. 2 p. 171
Capitan Coccoricò: Vol. 1 p. 116, Vol. 2 p. 6.
Capitan Easy: Vol. 2 p. 68, 101, Vol. 3 p. 13.
Capitan Erik: Vol. 2 p. 89, 90.
Capitan Haddock. Vol. 2 p. 69.
Capitan Harlock: Vol. 3 p. 86.
Capitanio, Luciano: Vol. 2 p. 138.
Capitan l'Audace: Vol. 2 p. 137.
Capitan Marvel. Vol. 1 p. 12, 28, 29, 37
Capitan Marvel Junior: Vol. 1 p. 12, 22.
Capitan Miki: Vol. 1 p. 199; Vol. 2 p. 158, 159, 169, 171
Capitano Black. Vol. 3 p. 63.
Capitano Buchanan. Vol. 2 p. 185.
Capitano Cork: Vol. 3 p. 68.
Capitano Judas: Vol. 2 p. 85.
Capitano Wickers. Vol. 2 p. 86.
Capitan Thunder: Vol. 1 p. 12.
Capitan Tuono (El Capitan Trueno): Vol. 2 p. 136.
Capitan Walter: Vol. 2 p. 102
Caplin, Elliot: Vol. 2 p. 16, 125, 129.
Cappadonia, Guido: Vol. 2 p. 86.
Caprioli, Franco: Vol. 2 p. 85, 140.
Captain America v. Capitan America
Captain v. Capitan Coccoricò.
Captain Atom: Vol. 1 p. 22.
Captain Britain: Vol. 1 p. 56
Captain Carrot: Vol. 1 p. 52, 191
Captain Comet. Vol. 3 p. 50.
Captain Condor: Vol. 3 p. 61.
Captain Falcon: Vol. 3 p. 69
Captain Future: Vol. 1 p. 6.
Captain Hero: Vol. 1 p. 53.
Captain Kate: Vol. 2 p. 139.
Captain Klutz: Vol. 1 p. 53; Vol. 2 p. 43
Captain Midnight: Vol. 3 p. 7.
Captain Pothole: Vol. 1 p. 175
Captain Savage: Vol. 3 p. 16.
Captain Valiant: Vol. 3 p. 69
Captain Video: Vol. 3 p. 70.
Caraiamplo: Vol. 1 p. 144.
Cariatide: Vol. 3 p. 132
Carletto Sprint. Vol. 2 p. 73
Carlino: Vol. 1 p. 186.
Carlo e Alice v. Andy Capp: Vol. 2 p. 19.
Carlomagno: Vol. 2 p. 73.
Carloni: Vol. 2 p. 73
Carmelo Serna: Vol. 2 p. 114.
Carmen Bond. Vol. 3 p. 180.
Carnera: Vol. 2 p. 113, 114.
Caro: Vol. 3 p. 155.
Carol Day: Vol. 2 p. 126, 127.
Carol Ferris v. Star Sapphire
Caroline Baker: Vol. 2 p. 127.
Carpi, Giovan Battista: Vol. 1 p. 179, Vol. 2 p. 110.
Carpi, Pier: Vol. 1 p. 20; Vol. 3 p. 122, 151.
Carraspia: Vol. 1 p. 144
Carter, Ad: Vol. 1 p. 131, 132.
Carter Hal v. Hawkman.
La Casa disabitata. Vol. 3 p. 155.
Casagrossa: Vol. 2 p. 66.
Casalla, Carlos: Vol. 2 p. 190.
Casanova: Vol. 2 p. 58
Casarotti, Gino: Vol. 2 p. 113.
Casertano, Giampiero: Vol. 3 p. 160.
Casey Ruggles. Vol. 2 p. 146
Casper: Vol. 1 p. 190; Vol. 3 p. 152, 153.
Castelli, Alfredo: Vol. 2 p. 55. Vol. 3 p. 92, 133, 151, 153.
Castorino: Vol. 2 p. 146.
Castor Oyl: Vol. 2 p. 64, 65, 66.
Catalano, Roberto: Vol. 1 p. 20.
Catherine Grant: Vol. 1 p. 21
Cathy: Vol. 2 p. 93
Cattivik. Vol. 1 p. 202
Catwoman: Vol. 3 p. 108, 178.
Cavaliere Ardente (Chevalier Ardent): Vol. 2 p. 133.
I Cavaliere ideale: Vol. 2 p. 122
Cavaliere Nero: Vol. 1 p. 36, 68, Vol. 2 p. 155
Il Cavaliere sconosciuto: Vol. 2 p. 87.
Cavalieri della Tavola Rotonda. Vol. 1 p. 65.
Cavalli, Dick: Vol. 1 p. 155.
Cavallo Pazzo: Vol. 2 p. 175.
Cavazzano, Giorgio. Vol. 1 p. 175, 179, 205, Vol. 3 p. 133.
Cavedon, Giorgio: Vol. 3 p. 175.
Cawthorn, James. Vol. 1 p. 96.
Cayena: Vol. 3 p. 136.
Caza (Cazamayou, Philippe): Vol. 1 p. 95, Vol. 3 p. 81, 83.
Celardo, Joe: Vol. 2 p. 76.
Cellulite: Vol. 2 p. 61
Cenerentola (Cinderella): Vol. 1 p. 71; Vol. 3 p. 175.
Centauriño: Vol. 1 p. 135.
Centerbe Ermete. Vol. 1 p. 119
Ceppi: Vol. 3 p. 155.
Cerebus: Vol. 1 p. 200, 201.
Cerreto: Vol. 3 p. 138.
Cesare: Vol. 1 p. 147; Vol. 2 p. 23.
Cesare Renzi: Vol. 2 p. 137.
Cesi (Amoretti Putato, Cesarina): Vol. 2 p. 38, 122
Cestac, Florence: Vol. 3 p. 134.
Cetautomatix: Vol. 2 p. 134.
Cézard, Jean: Vol. 3 p. 153.
Chaffin, Glen: Vol. 2 p. 98, 100
Chaland: Vol. 3 p. 155
Chamber of Chills. Vol. 3 p. 146.
Champion: Vol. 3 p. 129.
Chantecler. Vol. 1 p. 208.
Charles Moulton (Marston, William): Vol. 1 p. 16.
Charlie: Vol. 3 p. 173
Charlie Brown: Vol. 1 p. 134, 140, 141, 152, 154, 156, 161, Vol. 2 p. 36, 37, 42, 45, 54.
Charlie Chan: Vol. 3 p. 99, 103, 114,

115, 130, 141.
Charlie Hebdo: Vol. 2 p. 51, 52
Charlie Mensuel: Vol. 1 p. 106, Vol. 3 p. 141, 179.
Charlier, Jean-Michel: Vol. 2 p. 104, 138, 171, 172, Vol. 3 p. 129.
Charlie Rooster v. Carlino.
Charlton, Bobby: Vol. 2 p. 117
Chauvin, Raoul: Vol. 3 p. 153
Chaykin, Howard: Vol. 1 p. 93: Vol. 3 p. 54, 71, 88, 89, 112, 180.
Checca: Vol. 1 p. 118, 196.
Checco: Vol. 1 p. 196.
Cheech Wizard: Vol. 1 p. 213.
Chendi, Carlo: Vol. 1 p. 174, 179; Vol. 2 p. 55, 138.
Chéret, André: Vol. 1 p. 74, Vol. 2 p. 108.
Cherry Brandy: Vol. 2 p. 157
Chester: Vol. 2 p. 9.
Chester Chipmunch: Vol. 1 p. 215.
Chevalier Blanc: Vol. 2 p. 133.
Chiappori, Alfredo: Vol. 2 p. 49, 56, 57
Chicchinchi: Vol. 1 p. 199
Chic Young: Vol. 3 p. 168.
Chief Brandon: Vol. 3 p. 104.
Chief O'Hara v. Commissario Basettoni.
Chierchini, Giulio: Vol. 1 p. 198.
Chilly Willy: Vol. 1 p. 187
Chinook: Vol. 2 p. 180.
Chiomadoro: Vol. 2 p. 87.
Chiostri, Carlo: Vol. 1 p. 70.
Chip: Vol. 1 p. 123, Vol. 2 p. 16.
Chip'n'Dale v. Cip e Ciop.
Chiun: Vol. 3 p. 138.
Chlorophylle: Vol. 1 p. 206.
El Cholla: Vol. 2 p. 164.
Chris: Vol. 2 p. 146; Vol. 3 p. 179.
Christin, Pierre: Vol. 3 p. 45, 84.
Chrisman, Bert: Vol. 3 p. 5.
Christophe (Colomb Georges): Vol. 2 p. 4, 5, 32.
Chris Tower: Vol. 3 p. 93
Christy Jamieson: Vol. 2 p. 101.
Churchy-la-Femme: Vol. 2 p. 35.
Cianti, Giovanni: Vol. 2 p. 191, Vol. 3 p. 151
Ciccibum: Vol. 1 p. 122, 123; Vol. 2 p. 16.
Ciccio: Vol. 1 p. 174, 175, 176.
Cicciolina: Vol. 3 p. 175
Cicero: Vol. 2 p. 8
Cicero's Cat: Vol. 1 p. 164.
Ciclone v. Superman.
Ciclope (Cyclops): Vol. 1 p. 33, 43
Cico (Caietano Lopez y Martinez y Gonzales): Vol. 2 p. 170.
Cicoria: Vol. 2 p. 157.
Collins, Kreigh: Vol. 2 p. 139.
Cimoc: Vol. 2 p. 93.
Cimpellin, Leone: Vol. 2 p. 73, 146, 149, Vol. 3 p. 132, 151.
Cinabro: Vol. 3 p. 35.
Cindy: Vol. 1 p. 195.
Cin Lao: Vol. 2 p. 169.
Cinnie: Vol. 3 p. 35
Cino e Franco (Tim and Spud): Vol. 1 p. 151, 161, 178; Vol. 2 p. 79, Vol. 2 p. 14, 80; Vol. 3 p. 19, 135.
Ciocca, Walter: Vol. 2 p. 141.
Ciopper (Chopper): Vol. 1 p. 195
Cip e Ciop: Vol. 1 p. 176, 181.
Cipputi: Vol. 2 p. 49, 58.
Cirano: Vol. 3 p. 132.
Circus: Vol. 2 p. 136, 141; Vol. 3 p. 80.
Cirillino: Vol. 1 p. 120, 121, 122, 140; Vol. 2 p. 7, 8.
Ciro: Vol. 3 p. 36.
Cisco Kid: Vol. 2 p. 167, 175
Cita (Cheetah): Vol. 2 p. 76, 83.
Ciuffetto: Vol. 1 p. 187.
Civitelli, Fabio: Vol. 2 p. 103, 153.
Clampett, Robert: Vol. 1 p. 182.
Clarabella (Clarabelle Cow): Vol. 1 p. 168.
Clara Crane: Vol. 2 p. 103.
Clara Ross: Vol. 2 p. 176, 177
Claremont, Chris: Vol. 1 p. 33, 43, 48, 56, 93, 98.
Clarence MacDougall: Vol. 2 p. 120.
Clarence Man: Vol. 2 p. 104.
Claretta Morning: Vol. 2 p. 169.
Clarke & Kubrick: Vol. 3 p. 92.
Clark Kent v. Superman.
Classic Comics: Vol. 3 p. 145.
Classici Audacia: Vol. 2 p. 105, 116, Vol. 3 p. 42, 44.
Classici di Walt Disney: Vol. 2 p. 110
Claudia: Vol. 3 p. 177
Claw the Unconquered: Vol. 1 p. 93.
Clea: Vol. 1 p. 80.
Clem: Vol. 2 p. 179.
Clemens, Brian: Vol. 3 p. 127.
Clementina: Vol. 1 p. 129.
Cléo: Vol. 3 p. 179.
Cleopatra: Vol. 3 p. 180.
Clerc, Serge: Vol. 3 p. 81, 132, 155.
Clip McCord: Vol. 3 p. 126.
The Clock: Vol. 3 p. 106.
Clod (Onesti, Claudio): Vol. 1 p. 147, Vol. 2 p. 111
Clown: Vol. 3 p. 151.
Clue Comics: Vol. 3 p. 114.
Clumsy: Vol. 2 p. 40.
Cnut: Vol. 3 p. 138.
Cobra: Vol. 1 p. 79; Vol. 2 p. 81, 108, 168, 168, 187; Vol. 3 p. 87.
Cobrak: Vol. 3 p. 122.
Cocco Bill: Vol. 1 p. 103; Vol. 2 p. 47, 164.
Cochise: Vol. 2 p. 154.
Cockrum, Dave: Vol. 1 p. 43, Vol. 3 p. 70
Cody Starbuck: Vol. 3 p. 88.
Coeurs-Vaillants: Vol. 2 p. 136, Vol. 3 p. 128.
Cola: Vol. 1 p. 135.
Colan, Gene: Vol. 1 p. 37, 79, 80; Vol. 3 p. 109, 149, 157.
Colber, W. G.: Vol. 3 p. 179.
Cole, Jack: Vol. 1 p. 15, Vol. 3 p. 106.
Collana del Tex: Vol. 2 p. 153
Collana Eroica: Vol. 3 p. 20, 22
Collana Rodeo: Vol. 2 p. 169, 174
Collezionista: Vol. 2 p. 90.
Collins, Dennis: Vol. 1 p. 133.
Collins, Max Allan: Vol. 3 p. 98.
Collins, Ray: Vol. 2 p. 168, 187, 187, 190.
Colombe Tiredaile: Vol. 1 p. 84.
Colon, Ernie: Vol. 3 p. 147, 148.
I Colonnello: Vol. 3 p. 130.
Colonnello Brown: Vol. 2 p. 158.
Colonnello Caster'Bum: Vol. 1 p. 153, Vol. 2 p. 164.
Colossus: Vol. 1 p. 43.
Colvin, Neville: Vol. 3 p. 127.
Comanche: Vol. 1 p. 84, Vol. 2 p. 179, 186, 191
Comandante Mark: Vol. 2 p. 159.
Combat Kelly: Vol. 3 p. 15, 16.
Comet: Vol. 1 p. 10; Vol. 3 p. 126.
Comic Adventures: Vol. 3 p. 69.
Comic Art: Vol. 2 p. 108, 191, Vol. 3 p. 25, 139
Comico (The Comedian): Vol. 1 p. 56.
Comix: Vol. 3 p. 153.
Commando: Vol. 3 p. 21.
Commandos: Vol. 3 p. 23.
Commissaire Martial: Vol. 3 p. 129.
Commissario Basettoni: Vol. 1 p. 169.
Commissario Bourdon: Vol. 3 p. 128.
Commissario Dolan: Vol. 3 p. 114.
Commissario Maigret: Vol. 3 p. 130.
Commissario Norton: Vol. 3 p. 134.
Commissario Spada: Vol. 3 p. 134, 135
Compare Orso (Br'er Bear): Vol. 1 p. 181.
Compar Volpone (Br'er Fox): Vol. 1 p. 181.
Conan: Vol. 1 p. 60, 69, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 92, 93, 96, 103, 107, 112, 201, Vol. 3 p. 54.
Congiu, Mariano: Vol. 2 p. 110.
Coniglia Bianca: Vol. 2 p. 192
Conn: Vol. 1 p. 88.
Connie: Vol. 2 p. 85, Vol. 3 p. 34, 76, 103.
Connie (serie Terry e i Pirati): Vol. 2 p. 99, 120.
Conny: Vol. 2 p. 163.
Conrack: Vol. 2 p. 187
Conrad, Tim: Vol. 1 p. 97, Vol. 3 p. 88.
Conselman, Bill: Vol. 1 p. 138, 139.
Conte: Vol. 3 p. 133.
Conte Dacula (Count Duckula): Vol. 1 p. 216.
Conte di Champignac: Vol. 2 p. 70.
Conte Icaro: Vol. 2 p. 108.
Conte Oliver: Vol. 3 p. 132.
Contenos: Vol. 2 p. 102
Convard, Didier: Vol. 1 p. 105, Vol. 2 p. 133.
Conway, Gerry: Vol. 1 p. 73, 78; Vol. 3 p. 56, 109, 137, 149.
Coo-Coo Comics: Vol. 1 p. 192.
Cookie: Vol. 2 p. 12.
Copi (Damonte Taborda, Raul): Vol. 2 p. 51.
Coq Hardi: Vol. 3 p. 18, 42.
Cora: Vol. 2 p. 157
Corbeau déchaîné: Vol. 3 p. 18.
Corbella, Ferdinando: Vol. 2 p. 87
Corben, Richard: Vol. 1 p. 95, Vol. 3 p. 84, 85, 88, 91, 178
Cordero, Luigi: Vol. 2 p. 101
Cordés, Jo: Vol. 3 p. 179
Corentin: Vol. 2 p. 91
Coretti, Glauco: Vol. 3 p. 121.
Cornillon, Luc: Vol. 3 p. 81, 155.
Corriere dei Piccoli: Vol. 1 p. 71, 73, 118, 119, 120, 122, 133, 134, 135, 143, 144, 149, 153, 164, 196, 199, 207, Vol. 2 p. 22, 65, 72, 73, 116, 118, 150, 173, 178; Vol. 3 p. 18, 18, 36, 36, 37, 44, 75, 122, 132, 174.
Corriere dei Ragazzi: Vol. 1 p. 84, 147, 202; Vol. 2 p. 23, 55, 90, 108, 118, 178; Vol. 3 p. 125, 133, 133, 151
Corriere della paura: Vol. 3 p. 149, 150.
La Corsa del Topo: Vol. 3 p. 179.
Corteggiani, François: Vol. 1 p. 145, Vol. 2 p. 139
Corte, Vittorio: Vol. 3 p. 122.
Cortinas, Ennio: Vol. 3 p. 135.
Corto Maltese: Vol. 1 p. 20, 146; Vol. 2 p. 88, 89, 94, 95, 192, Vol. 3 p. 17, 156, 176.
Corum: Vol. 1 p. 109
La Cosa: Vol. 1 p. 24, 25, 26, 30, 31, 33, Vol. 3 p. 146.
Cosey (Cosandey, Bernard): Vol. 2 p. 96.
Cosinus: Vol. 2 p. 32.
Cosmic Boy (Cosmico): Vol. 1 p. 35.
Cosmo: Vol. 3 p. 19
Cosmo Corrigan: Vol. 3 p. 46.
Cosmo the Phantom of Disguise: Vol. 3 p. 107
Cossio, Carlo: Vol. 2 p. 87, 113, 113, 148, 151; Vol. 3 p. 119.
Cossio, Vittorio: Vol. 1 p. 135; Vol. 2 p. 113, 114, 174; Vol. 3 p. 36.
Cossu, Mario: Vol. 2 p. 110; Vol. 3 p. 88.
Cothias, Patrick: Vol. 3 p. 91
Countdown: Vol. 3 p. 70.
Courier Press: Vol. 3 p. 28.
Cousin Eerie v. Astragalo.
Coutelis, Alexandre: Vol. 2 p. 105.
Cow Boy: Vol. 2 p. 78.
Cowboy Love: Vol. 2 p. 124.
Cowboy Western Comics: Vol. 3 p. 49.
Cowgirl Romances: Vol. 2 p. 124.
Cozzi, Athos: Vol. 3 p. 175.
Crack Comics: Vol. 1 p. 67.
Cracker: Vol. 3 p. 68.
Craenhals, François: Vol. 2 p. 133.
Craig, Johnny: Vol. 3 p. 146.
Cranach di Morganloup: Vol. 1 p. 104, 105.
Crandall, Reed: Vol. 2 p. 147; Vol. 3 p. 146, 147
Crane, Roy: Vol. 2 p. 68, 101, Vol. 3 p. 13.
Le Crapaud à Lunettes: Vol. 2 p. 181, 183
Crash Barker: Vol. 3 p. 46.
Crash Carew: Vol. 3 p. 69.
Cravath, Glen: Vol. 2 p. 91
Craveri, Sebastiano: Vol. 1 p. 196.
Creatures on the Loose: Vol. 1 p. 90; Vol. 3 p. 54.
Creepshow: Vol. 3 p. 157.
Creepy: Vol. 1 p. 92, Vol. 3 p. 147, 148, 151, 156, 157
Crepax, Guido: Vol. 2 p. 95, Vol. 3 p. 151, 156, 176, 177.
Cri Cri: Vol. 1 p. 199, 204
Crime and Punishment: Vol. 3 p. 114.
Crime Does Not Pay: Vol. 3 p. 113, 114
Crime Must Lose: Vol. 3 p. 114
Crime Patrol: Vol. 3 p. 146.
Crimes Incorporated: Vol. 3 p. 114.
Cris: Vol. 2 p. 187.
Crispin: Vol. 2 p. 136.
Criss Kenton: Vol. 2 p. 168.
Cristoforo Colombo: Vol. 2 p. 58.
Crom: Vol. 1 p. 85, 88.
Croquignol: Vol. 2 p. 32, 33
Crosby, Percy: Vol. 1 p. 130.
Cross, Stan: Vol. 2 p. 23.
Crow: Vol. 1 p. 190
Crumb, Robert: Vol. 1 p. 212, Vol. 2 p. 46.
Cruz, Carlos: Vol. 2 p. 114.
The Crypt-Keeper: Vol. 3 p. 146
The Crypt of Terror: Vol. 3 p. 146.
Crysta: Vol. 3 p. 125.
Cubbino, Mario: Vol. 2 p. 179; Vol. 3 p. 175
Cubitus: Vol. 1 p. 207
Cucciolo: Vol. 1 p. 197, 198, Vol. 2 p. 55, 112, 163.
Cudlow: Vol. 2 p. 45.
Cugin Tacchino: Vol. 1 p. 199.
Cullen Murphy, John: Vol. 1 p. 66, Vol. 2 p. 113
Cunegonda (Cunégonde): Vol. 2 p. 5.
Cuore: Vol. 2 p. 49.
Cuore d'Argento: Vol. 2 p. 167.
Curls: Vol. 2 p. 40.
Custer: Vol. 3 p. 180
Cutter: Vol. 1 p. 99.
Cuvelier, Paul: Vol. 2 p. 91, Vol. 3 p. 172
Cyanure: Vol. 3 p. 77.
Cyborg: Vol. 1 p. 47
Cymoril: Vol. 1 p. 97.

D

Dado: Vol. 1 p. 148
Daffy Duck: Vol. 1 p. 183, 186, 187.
Dago: Vol. 2 p. 137
Dahib: Vol. 1 p. 92.
Daigoro: Vol. 2 p. 140.
Daisy Mae: Vol. 2 p. 12, 13, 14, 34, Vol. 3 p. 169
Dale Arden: Vol. 2 p. 20, Vol. 3 p. 32, 33, 39, 52, 165.
Dallas: Vol. 2 p. 108
Dallis, Nicholas: Vol. 2 p. 125, 129 Vol. 3 p. 117
Dalmasso, Gian Giacomo: Vol. 2 p. 78, 87, 150; Vol. 3 p. 174.
Dal Prà, Roberto: Vol. 3 p. 139.
Dama di Picche: Vol. 2 p. 154.
Damage Control: Vol. 1 p. 53
Damiani, Damiano: Vol. 3 p. 119
Dan: Vol. 1 p. 146, Vol. 2 p. 96.
Dan Brand: Vol. 2 p. 182.
Dan Cooper: Vol. 2 p. 105, 107, 108
Dan Dare: Vol. 3 p. 59, 61, 69, 89
Dan Dunn: Vol. 3 p. 98, 99.
Daneri: Vol. 3 p. 136.
Dan Flynn: Vol. 1 p. 64; Vol. 2 p. 187.
Dan Garrett v. Blue Beetle
Dan Hastings: Vol. 3 p. 46.
Daniel: Vol. 3 p. 134.
Daniel Boone: Vol. 2 p. 150.
Danielle: Vol. 3 p. 78, 168.
Daniel Patrick O'Shea: Vol. 2 p. 187.
Dan Futuro: Vol. 3 p. 75.
Dan Lepre: Vol. 1 p. 198
Dannazione: Vol. 2 p. 185.
D'Antonio, Gino: Vol. 1 p. 145, Vol. 2 p. 155, 156, 174; Vol. 3 p. 18, 19, 20.
Dany: Vol. 1 p. 84.
Dany Coler: Vol. 3 p. 125.
D'Argenzio, Raffaele: Vol. 2 p. 179.
Dario Neri: Vol. 2 p. 101
Darklens: Vol. 1 p. 100
Dark Mansion of Forbidden Love: Vol. 2 p. 124.
Dark Mysteries: Vol. 3 p. 146.
Dark Phoenix v. Regina Nera.
Dark Riders: Vol. 1 p. 100.
Darkseid: Vol. 3 p. 55.
Dark Shadows: Vol. 3 p. 156.
Darnís, Francisco: Vol. 2 p. 131.
Darrell King: Vol. 3 p. 126.
Dave: Vol. 2 p. 177.
David: Vol. 2 p. 90.
David Olivier Sherwood: Vol. 2 p. 185.
Davis, Alan: Vol. 1 p. 56, Vol. 3 p. 89, 111, 179
Davis, Jack: Vol. 2 p. 43, Vol. 3 p. 146, 147
Davis, Jim: Vol. 1 p. 214.
Davis, Phil: Vol. 1 p. 78; Vol. 2 p. 20, 81, Vol. 3 p. 9.
Davy Crockett: Vol. 2 p. 150, 156, 178.
Dawn: Vol. 3 p. 57.
Dax ei guerrero: Vol. 1 p. 107.
D.B.: Vol. 2 p. 45.
DC Comics Presents: Vol. 1 p. 47, 95.
Deadbone Erotica: Vol. 1 p. 213.
Deadman: Vol. 3 p. 150.
Dean, Allen: Vol. 2 p. 145
Dean Denton: Vol. 3 p. 106.
Death's Dark Angel: Vol. 3 p. 148.
Debra: Vol. 3 p. 138.
De Carlo, Dan: Vol. 3 p. 153.
De Gieter, Lucien: Vol. 2 p. 130.
Degoumay, Pierre: Vol. 3 p. 129.
Dejah Thoris: Vol. 3 p. 62.
Delaby, Philippe: Vol. 1 p. 105
De La Fuente, Victor: Vol. 1 p. 106, 107, Vol. 2 p. 108, 173; Vol. 3 p. 20.
Delano, James: Vol. 3 p. 158.
De Lara, Phil: Vol. 1 p. 184.
Delinx, Mic: Vol. 1 p. 206.
Delia: Vol. 1 p. 175.
Della Casa, Nino: Vol. 2 p. 113
Dell'Acqua, Edgardo: Vol. 2 p. 86. 137, Vol. 3 p. 11, 175
Del Principe, Nicola: Vol. 1 p. 198; Vol. 2 p. 159, Vol. 3 p. 175.
Delta 99: Vol. 3 p. 75.
De Luca, Gianni: Vol. 3 p. 135.
De Luca, Laura: Vol. 1 p. 146, 153.
De Maria, Guido: Vol. 3 p. 132.
De Maris, Merrill: Vol. 1 p. 71, 172.
Demoniak: Vol. 3 p. 122
De Moor, Bob: Vol. 3 p. 42.
Den: Vol. 3 p. 85.
Denayer, Christian: Vol. 2 p. 116.
Dennis Cobb: Vol. 3 p. 125.
Denny Colt: Vol. 3 p. 114.
Dent, Bill: Vol. 2 p. 169
De Patie, David: Vol. 1 p. 211.
Deputy Dawg v. Billy Dog.
Derib (De Ribaupierre, Claude): Vol. 2 p. 180, 181, 183.
Derickson, Dane: Vol. 3 p. 10, 69.
Desmond: Vol. 3 p. 117
De Soto: Vol. 2 p. 149.
De Sousa, Mauricio: Vol. 2 p. 117
The Destroyer: Vol. 3 p. 138.
Detective Comics: Vol. 1 p. 4, 5, Vol. 3 p. 106, 107
Detective Picture Stories: Vol. 3 p. 106.
Detective senza nome: Vol. 3 p. 141.
Detective Story Magazine: Vol. 3 p. 111.
Deutz: Vol. 2 p. 178.
De Vescovi, Franco: Vol. 2 p. 184
Devil (Daredevil): Vol. 1 p. 24, 33, 34, 48.
Devil, Nicholas: Vol. 3 p. 172.
De Vita, Massimo: Vol. 1 p. 179
De Vita, Pier Lorenzo: Vol. 2 p. 149, 156
De Vita, Pier Luigi: Vol. 1 p. 135.
Dewar, Roy: Vol. 2 p. 50.
Dezess Pouahr: Vol. 1 p. 81.
De Zuniga, Tony: Vol. 1 p. 110.
Dgrth: Vol. 1 p. 94.
Diablo: Vol. 1 p. 27.
Diabolik: Vol. 1 p. 202, Vol. 3 p. 16, 119, 120, 121, 122, 140, 175
Diana: Vol. 3 p. 165.
Diana Lombard: Vol. 3 p. 93.
Diana Palmer: Vol. 2 p. 21, 84
Diana Prince v. Wonder Woman.
Diary Loves: Vol. 2 p. 123.
Diary Secrets: Vol. 2 p. 123.
Diavolo (Devil): Vol. 1 p. 161, Vol. 2 p. 84.
Dick Barton: Vol. 3 p. 126.
Dickens, Frank: Vol. 1 p. 123; Vol. 2 p. 50.
Dick Fulmine: Vol. 2 p. 113, 114, 117; Vol. 3 p. 119.
Dick Grayson v. Robin.
Dick Hérisson: Vol. 3 p. 141.
Dickie Dare: Vol. 1 p. 63, 64, 153.
Dick Tracy: Vol. 1 p. 7, Vol. 2 p. 14, 20, 34, Vol. 3 p. 96, 97, 99, 100, 101, 103, 104, 106, 107, 115, 118, 119, 126, 131, 140; Vol. 3 p. 98.
Didi: Vol. 2 p. 93.
Dierckx, Rik: Vol. 2 p. 151
Dieter Lumpen: Vol. 2 p. 97.
I Difensori (The Defenders): Vol. 1 p. 80.
Di Gennaro, Aldo: Vol. 2 p. 118, Vol. 3 p. 18.
Digging Bill: Vol. 2 p. 170.
Dillon, Steve: Vol. 3 p. 89.
Le Dimanche Illustré: Vol. 1 p. 127

Dinamite: Vol. 2 p. 160.
Dineur, Fernand: Vol. 2 p. 72.
Dingbat Family: Vol. 1 p. 163, Vol. 2 p. 8.
Dinky Duck: Vol. 1 p. 165, 193.
Dino: Vol. 2 p. 18.
Dino e Dario, eroi dell'aria: Vol. 2 p. 101.
Dionnet, Jean-Pierre: Vol. 3 p. 80, 84.
Di Preta, Tony: Vol. 2 p. 112.
Dirks, Rudolph: Vol. 1 p. 115, 116, 117, Vol. 2 p. 6.
Dirk the Demon: Vol. 3 p. 46.
Dirty Dog: Vol. 1 p. 212.
Dirty Duck: Vol. 1 p. 212.
Dirty Pan: Vol. 2 p. 157.
Disney, Walt: Vol. 1 p. 70, 71, 101, 102, 165, 166, 170, 172, 173, 185, 192, 207, Vol. 3 p. 134.
Diso, Roberto: Vol. 2 p. 103.
Displaced Paranormal v. DP 7.
Ditko, Steve: Vol. 1 p. 23, 31, 79, 80, 93; Vol. 2 p. 124, Vol. 3 p. 49, 147.
Ditto: Vol. 1 p. 123, Vol. 2 p. 16.
Dixi (Dixie): Vol. 1 p. 195.
Dix Leroy: Vol. 2 p. 158.
Dixon, John: Vol. 2 p. 109.
Dixon of Dock Green: Vol. 3 p. 126.
Dizzi: Vol. 1 p. 129.
Dizzy: Vol. 2 p. 72.
Djinn: Vol. 2 p. 91.
DNAgents: Vol. 1 p. 48.
Dobbs: Vol. 2 p. 179.
Doc Holways: Vol. 2 p. 172.
Doc Justice (Docteur Justice): Vol. 2 p. 129.
Doc Savage: Vol. 1 p. 6.
Doc Sullivan: Vol. 3 p. 123.
Doctor Space: Vol. 3 p. 66.
Doctor Who: Vol. 3 p. 70.
Doctor Who Weekly: Vol. 3 p. 70.
Doc Wetchin: Vol. 2 p. 179.
Dodd, Ed: Vol. 1 p. 133.
Dodd, Howell: Vol. 3 p. 5.
Dodo 13 ans: Vol. 3 p. 179.
Dodo e Cocco: Vol. 1 p. 124, 135.
Doggo: Vol. 1 p. 212.
Doll Man: Vol. 3 p. 168.
Il Dominatore degli oceani: Vol. 3 p. 23.
Dominò il vendicatore: Vol. 3 p. 123.
Donald Blake: Vol. 1 p. 76, 77.
Donald Duck v. Paperino.
Donar v. Thor.
Donatelli, Franco: Vol. 2 p. 114, 170.
Dondi: Vol. 1 p. 134, 139.
Don Dixon: Vol. 3 p. 34.
Don Drake: Vol. 3 p. 45.
Donna Celeste: Vol. 2 p. 57.
Donna di Picche: Vol. 3 p. 123.
Donna gatto v. Catwoman.
Donovan: Vol. 3 p. 102.
Don Pancho: Vol. 2 p. 26.
Don Regino Burron: Vol. 2 p. 26.
Don Rosendo Cebolleta: Vol. 2 p. 25.
Don Wislow: Vol. 3 p. 4, 5.
Doonesbury: Vol. 2 p. 45.
Doppio Rum: Vol. 2 p. 158.
Dora Bell: Vol. 3 p. 168.
Dormammu: Vol. 1 p. 80.
Dorotea: Vol. 1 p. 199.
Dorothy Dare: Vol. 3 p. 60.
Dorothy Lamour, the Jungle Princess: Vol. 2 p. 78.
Dosian: Vol. 3 p. 75.
Dot: Vol. 1 p. 123, Vol. 2 p. 16.
Dottor Canus: Vol. 3 p. 55.
Dottor Cobra: Vol. 3 p. 114.
Dottor Destino (Doctor Doom): Vol. 1 p. 27, 41, 42.
Dottoressa Maud: Vol. 3 p. 43.
Dottor Faust: Vol. 1 p. 70; Vol. 3 p. 150.
Dottor Fez: Vol. 3 p. 177.
Dottor Kildare: Vol. 2 p. 129.
Dottor Livingstone: Vol. 2 p. 91.
Dottor Manhattan (Doctor Manhattan): Vol. 1 p. 56.
Dottor Oss: Vol. 3 p. 36, 37.
Dottor Pill (Doctor Pill): Vol. 1 p. 63.
Dottor Rigolo: Vol. 2 p. 57.
Dottor Salasso: Vol. 2 p. 158.
Dottor Scott: Vol. 2 p. 184.
Dottor Spock: Vol. 3 p. 70.
Dottor Steiner: Vol. 2 p. 89.
Dottor Strange (Doctor Strange): Vol. 1 p. 60, 78, 79, 80, 81, 102.
Dottor Syntax: Vol. 2 p. 31.
Dottor Watson: Vol. 3 p. 130.
Douglas, John: Vol. 3 p. 76.
Dovnikovic, Borivoj: Vol. 2 p. 119.
Dowling, Frank: Vol. 2 p. 18.
Dowling, Steve: Vol. 2 p. 18; Vol. 3 p. 57, 58, 59.
DP 7: Vol. 1 p. 55.
Dracula: Vol. 3 p. 149, 151.
Dracula Lives: Vol. 3 p. 149.
Dracurella: Vol. 3 p. 156.
Drago-Luna: Vol. 1 p. 36.
Dragon Lady: Vol. 2 p. 85, Vol. 3 p. 6, 165.
Dragonlance: Vol. 1 p. 110.
Dragon of the Valkyr: Vol. 1 p. 109.
Drago Rosso: Vol. 2 p. 154.
Drak: Vol. 3 p. 153.
Drake, Arnold: Vol. 1 p. 72.
Drake, George: Vol. 1 p. 72.
Drake, Stan: Vol. 2 p. 125.
Dral, François: Vol. 3 p. 129.
Drappier, Franz: Vol. 2 p. 140.
Dreadstar: Vol. 1 p. 97, Vol. 3 p. 88.
Dredger: Vol. 3 p. 127.
Dr. Jekyl and Mr. Hyde: Vol. 3 p. 145, 156.
Dr. Occult: Vol. 3 p. 144.
Droopy (Happy Hound): Vol. 1 p. 187, 194, 205.
Dr. Slump: Vol. 3 p. 86.
Druillet, Philippe: Vol. 1 p. 95; Vol. 3 p. 80, 81, 82, 15 , 156.
Drunky Duck: Vol. 2 p. 170.
Drusilla: Vol. 1 p. 175.
Druuna: Vol. 3 p. 79, 91, 178.
Duchateau, André-Paul: Vol. 2 p. 116; Vol. 3 p. 128.
Duchessa: Vol. 2 p. 179.
I Due dell'Apocalisse: Vol. 2 p. 176.
2000 A.D.: Vol. 3 p. 61, 66, 69, 89.
2984: Vol. 3 p. 88.
Due Pell: Vol. 2 p. 185.
Dufus: Vol. 2 p. 67.
Dugan: Vol. 3 p. 153.
Dumb Dora: Vol. 3 p. 168.
Dumbella: Vol. 1 p. 175.
Dupa: Vol. 1 p. 207.
Dupond: Vol. 2 p. 69.
Dupont: Vol. 2 p. 69.
Dupuis, Pierre: Vol. 3 p. 19.
Durand, Martial: Vol. 2 p. 71, 72.
The Durango Kid: Vol. 2 p. 182.
Durga-Ram: Vol. 3 p. 171.
Dusty: Vol. 2 p. 169.
Dut: Vol. 3 p. 43.
Du Tisné: Vol. 2 p. 156.
Duursema, Jan: Vol. 1 p. 110.
Duval, Marie: Vol. 2 p. 31.
Duval, Yves: Vol. 2 p. 93.
Dylan Dog: Vol. 3 p. 158, 160, 160, 178.

E

Eagle: Vol. 2 p. 165; Vol. 3 p. 59, 61, 69, 89.
Earthman on Venus: Vol. 3 p. 49.
Eastman, Kevin: Vol. 1 p. 201.
Ebony White: Vol. 3 p. 114.
Echevarria: Vol. 2 p. 190.
L'Echo des Savanes: Vol. 3 p. 83, 134, 178, 179.
Eclipse: Vol. 3 p. 88.
L'Ecole des Biches: Vol. 3 p. 179.
Edgard, Jim: Vol. 3 p. 58.
Edge: Vol. 2 p. 178, 179.
Edgington, Frank: Vol. 2 p. 129.
Edi: Vol. 1 p. 174, 180.
Edson, Gus: Vol. 1 p. 139.
Eega Beewa v. Eta Beta.
Eerie: Vol. 1 p. 92; Vol. 3 p. 146, 148.
Effi: Vol. 3 p. 176, 177.
Effinger, George Alec: Vol. 1 p. 90.
Eisman, Hy: Vol. 1 p. 117.
Eisner, Will: Vol. 1 p. 73, Vol. 3 p. 106, 115, 145, 170.
El Cid: Vol. 1 p. 107.
Elder, Will: Vol. 2 p. 43; Vol. 3 p. 146, 171.
Electropolis: Vol. 3 p. 39.
Elektra: Vol. 1 p. 48.
Elena: Vol. 3 p. 72.
Eleuteri Serpieri, Paolo: Vol. 2 p. 174; Vol. 3 p. 79, 91, 178.
Elflord: Vol. 1 p. 101.
Elfquest: Vol. 1 p. 98, 99, 101.
El Gancho: Vol. 2 p. 159.
El Hogar: Vol. 2 p. 26.
Elia: Vol. 2 p. 176, 177.
Elias, Lee: Vol. 3 p. 51.
Elijah: Vol. 2 p. 192.
El Jabato: Vol. 2 p. 131.
Ella Cinders (Ella Parella): Vol. 1 p. 138, 139, Vol. 2 p. 120.
Ellen: Vol. 3 p. 114.
Ellery Queen: Vol. 3 p. 114.
Elmo: Vol. 2 p. 12.
El Mundo: Vol. 2 p. 53.
Elric di Melniboné: Vol. 1 p. 96, 97.
Elsie Watson: Vol. 2 p. 18.
Elven, Sven: Vol. 3 p. 107.
Ely: Vol. 1 p. 174, 175.
Embleton, Ron: Vol. 2 p. 171, Vol. 3 p. 172.
Embra: Vol. 1 p. 74.
Emmanuelle: Vol. 3 p. 177.
Emma Peel: Vol. 3 p. 127.
Emy: Vol. 1 p. 174, 175.
Enak: Vol. 2 p. 131.
Eneg (Bilbrew, Gene): Vol. 3 p. 169, 170, 173.
Enemy Ace: Vol. 3 p. 15, 16.
Englehart, Steve: Vol. 3 p. 88.
L'Enigmista: Vol. 3 p. 108.
Enrico: Vol. 1 p. 202, 203.
E.O. Plauen (Ohser, Eric): Vol. 1 p. 149, 150; Vol. 2 p. 24.
L'Epatant: Vol. 2 p. 32, 95.
Epic: Vol. 1 p. 93, 96, 97, 98, 100, 103, Vol. 2 p. 182, Vol. 3 p. 88.
Epoca: Vol. 2 p. 56.
Epic Illustrated: Vol. 1 p. 95.
Epoxy: Vol. 3 p. 172.
Ercole: Vol. 1 p. 36, 78.
Eric de Noorman: Vol. 1 p. 69, Vol. 2 p. 133.
Eric Emmelmann v. The Heap.
Erik: Vol. 3 p. 128.
Erv Von Hammer: Vol. 3 p. 16.
Ernesto Sparalesto: Vol. 1 p. 194.
Ernie McGraw: Vol. 2 p. 90.
Ernie Pike: Vol. 2 p. 95, Vol. 3 p. 17.
Ernst, Kent: Vol. 2 p. 16.
Eroe: Vol. 2 p. 84.
Erotic Opéra: Vol. 3 p. 179.
Erwin: Vol. 1 p. 69.
Esau Cairn v. Mano d'Acciaio.
Gli Esploratori dello Spazio: Vol. 3 p. 36.
Esposito, Mike: Vol. 3 p. 148.
EsseGesse: Vol. 2 p. 155, 157, 158, 159.
Eta Beta: Vol. 1 p. 169, 198.
The Eternals (Eterni): Vol. 3 p. 56.
L'Eternauta: Vol. 2 p. 136, 174, Vol. 3 p. 72, 72, 73, 73, 79, 91, 130, 156, 178.
Eternity (Eternità): Vol. 1 p. 80.
Eugene the Jeep v. Gip.
Eulalia: Vol. 2 p. 157.
Eulenspiegel: Vol. 1 p. 207.
Eureka: Vol. 1 p. 133, 143, 202; Vol. 2 p. 19, 55, 59, 59, 60, 139.
Eustachio: Vol. 2 p. 72.
Eva Kant: Vol. 3 p. 120, 121.
Evanier, Mark: Vol. 1 p. 48.
Evans, George: Vol. 3 p. 70, 101, 146.
Evansto: Vol. 3 p. 136.
Eve: Vol. 2 p. 124.
Evelina: Vol. 2 p. 72, 148.
Evelyn: Vol. 2 p. 187.
Everett, Bill: Vol. 1 p. 12, Vol. 3 p. 46.
Evergreen Review: Vol. 3 p. 172.
Evy: Vol. 1 p. 174, 175.
Ewoks: Vol. 1 p. 215.
Excalibur: Vol. 1 p. 56, 95.
Executive Woman: Vol. 3 p. 179.
Les Extraordinaires Aventures de Peter et Zizi Panapan: Vol. 2 p. 61.
Ezechiele: Vol. 2 p. 148.
Ezechiele Lupo (Zeke, the Big Bad Wolf): Vol. 1 p. 172, 204.
Ezquerra, Carlos: Vol. 3 p. 89.
Ezra Winston: Vol. 3 p. 150.

F

Faccini, Walter: Vol. 1 p. 197.
Facciolo, Enzo: Vol. 3 p. 121.
Face Sombre v. Toby Faccia Nera.
Fafhrd: Vol. 1 p. 93.
Fagarazzi, Daniele: Vol. 2 p. 55.
Fago, Al: Vol. 1 p. 192.
Fahrer, Walter: Vol. 3 p. 129.
Falk, Lee: Vol. 1 p. 78; Vol. 2 p. 20, 21, 81, 111, Vol. 3 p. 9.
La Famiglia Bertolini: Vol. 2 p. 23.
La Famiglia De' Guai v. Pippo e Lalla.
La Famiglia Dingbat: Vol. 2 p. 9.
La Famiglia Doggidi: Vol. 2 p. 22.
La Famiglia Fenouillard: Vol. 2 p. 4, 5, 32.
La Famiglia Spaccabue: Vol. 2 p. 22.
La Familia Burron: Vol. 2 p. 26.
La Familia Cebolleta: Vol. 2 p. 25.
La Familia Ulises: Vol. 2 p. 25.
Family Upstairs: Vol. 1 p. 163.
Famous Funnies: Vol. 1 p. 4; Vol. 3 p. 45.
Famous Monsters of Filmland: Vol. 3 p. 147.
Fang: Vol. 1 p. 161, Vol. 2 p. 80.
Fangoria: Vol. 3 p. 158.
Fan Matchwell: Vol. 2 p. 74.
Fantasio: Vol. 2 p. 70.
Fantasm: Vol. 3 p. 122.
Fantasmak: Vol. 1 p. 197.
Fantastici Quattro (Fantastic Four): Vol. 1 p. 12, 22, 24, 24, 25, 26, 30, 38, 45, 46, 50, 75, Vol. 3 p. 50, 54.
Fantax: Vol. 3 p. 122.
Fantoni, Guido: Vol. 2 p. 102.
Fantoni, Liliana: Vol. 2 p. 102.
Fantoni, Mario: Vol. 2 p. 102.
Farfarello: Vol. 1 p. 135.
Farina, Corrado: Vol. 3 p. 77.
Farkas, Bernard: Vol. 3 p. 80.
Fat: Vol. 2 p. 46.
Fat Freddy's Cat: Vol. 1 p. 212, 213.
Fatman: Vol. 1 p. 53.
Fatso Dolan: Vol. 1 p. 131.
Fat Stuff: Vol. 2 p. 99.
Faustinelli, Mario: Vol. 2 p. 111, Vol. 3 p. 119.
Favalli: Vol. 3 p. 72.
Fearless Fosdick: Vol. 2 p. 14, 34; Vol. 3 p. 104, 130, 131.
Feature Book: Vol. 3 p. 45.
Fedra Garland v. Zakimort.
Feeta-Feeta: Vol. 2 p. 102.
Feiffer, Jules: Vol. 2 p. 40, 41.
Feldstein, Al: Vol. 3 p. 48, 146.
Felipe: Vol. 1 p. 155.
Felipe Menendez: Vol. 2 p. 90.
Felix: Vol. 1 p. 164, 170, 196, 199, 216.
Fenice v. Phoenix.
Fenzo, Loredana: Vol. 2 p. 79.
Fenzo, Stelio: Vol. 2 p. 79, 177, Vol. 3 p. 122, 154, 175.
Ferdinando (Ferd'nand): Vol. 2 p. 23, 24.
Fernandez, Angel Alberto: Vol. 3 p. 136.
Fernandez, Fernando: Vol. 1 p. 107; Vol. 3 p. 75, 91, 156.
Ferrer, Manuel: Vol. 3 p. 75.
Ferri, Gallieno: Vol. 2 p. 103, 170.
Fester Bestertester: Vol. 2 p. 43.
Fethry v. Paperoga.
Fiabe Proibite: Vol. 3 p. 175.
Fiammetta: Vol. 2 p. 86; Vol. 3 p. 22.
The Fiddler v. Il Violinista.
La Fiera degli Immortali: Vol. 3 p. 84.
Fightin' Army: Vol. 3 p. 15.
Fightin' Marines: Vol. 3 p. 15.
Fili: Vol. 1 p. 199.
Filochard: Vol. 2 p. 32, 33.
Filo Sganga: Vol. 1 p. 179.
Fine, Lou: Vol. 1 p. 67, Vol. 3 p. 115.
Finger, Bill: Vol. 1 p. 14; Vol. 3 p. 107, 109.
Finlay, Virgil: Vol. 3 p. 50.
Fiordistella: Vol. 2 p. 122.
Fiore: Vol. 2 p. 166.
First Kingdom: Vol. 1 p. 72, 75.
Fisher Ham: Vol. 2 p. 112.
Fiumali, Brenno: Vol. 3 p. 121.
Fix und Foxi: Vol. 1 p. 207, 208.
Flamberge: Vol. 1 p. 65, 66.
Flame: Vol. 3 p. 101.
Flamer Spry: Vol. 3 p. 60.
Flanders, Charles: Vol. 2 p. 145, Vol. 3 p. 100.
Flash: Vol. 1 p. 13, 14, 22, 43, 47, 50, 51, 54, 67; Vol. 2 p. 120.
Flash Gordon: Vol. 2 p. 11, 20, 80, 81, 85, 101, 112, Vol. 3 p. 9, 31, 32, 33, 34, 35, 39, 43, 45, 51, 52, 53, 62, 81, 100, 101, 116, 165.
Flash Scarlet: Vol. 3 p. 126.
Flattavion: Vol. 2 p. 113, Vol. 3 p. 119.
Flattop: Vol. 3 p. 104.
Fleisher, Dave: Vol. 2 p. 14.
Fleisher, Max: Vol. 3 p. 164.
Flessel, Creig: Vol. 3 p. 107, 113.
Fletcher, Rick: Vol. 3 p. 98.
Fliegende Blätter: Vol. 1 p. 115.
Flint Barker: Vol. 3 p. 46.
Flintstones: Vol. 2 p. 17, 18.
Flip: Vol. 1 p. 134, 139.
Flip Corkin: Vol. 2 p. 85.
Flip Flap: Vol. 1 p. 63.
Flippity and Flop: Vol. 1 p. 189.
Flivver: Vol. 2 p. 19.
Flo: Vol. 2 p. 19.
Flok: Vol. 2 p. 159.
Flook: Vol. 1 p. 200.
Flossy: Vol. 2 p. 152.
Floyd, Dick: Vol. 3 p. 6.
Fluide Glacial: Vol. 3 p. 80.
Flying Saucers: Vol. 3 p. 49, 47.
Flyn' Jenny: Vol. 2 p. 100.
Foforito: Vol. 2 p. 26.
Foggy Nelson: Vol. 1 p. 34.
Foghorn Leghorn v. Gallo.
Folgore: Vol. 1 p. 35.
Folio: Vol. 3 p. 84.
Font, Alfonso: Vol. 3 p. 91, 92, 180.
Fontanarrosa, Roberto: Vol. 3 p. 131.
Forattini, Giorgio: Vol. 2 p. 49.
Forest, Jean-Claude: Vol. 3 p. 45, 76, 77, 82, 172.
Forever People: Vol. 3 p. 55.
Formichino: Vol. 1 p. 135, 196.
Forrest, Hal: Vol. 2 p. 98.
Forte, John: Vol. 1 p. 35.
Forton, Gerald: Vol. 2 p. 172.
Forton, Louis: Vol. 1 p. 127; Vol. 2 p. 32, 33.
Fortunello: Vol. 1 p. 118, 119, 196.
Forza Joe: Vol. 3 p. 23.
Fossati, Franco: Vol. 1 p. 153.
Foster, Harold: Vol. 1 p. 60, 64, 65, 98; Vol. 2 p. 76, 133, Vol. 3 p. 28.
Fouché: Vol. 2 p. 139.
Four Color: Vol. 1 p. 171.
Four Colour Comics: Vol. 3 p. 106.
Fox: Vol. 1 p. 190.
The Fox and the Crow: Vol. 1 p. 190.
Fox, Gardner: Vol. 1 p. 13, 14, 67; Vol. 3 p. 50, 109.
Foxwell, Herbert: Vol. 1 p. 162.
Fraggle Rock: Vol. 1 p. 216.
France Jeux: Vol. 2 p. 183.
Francesco Dellamorte: Vol. 3 p. 160.
Francine: Vol. 1 p. 143.
Francis: Vol. 2 p. 16.
Francis Didier: Vol. 2 p. 92.
Frank Cappa: Vol. 2 p. 93.
Frank Castle v. Il Punitore.
Frankenstein: Vol. 3 p. 145, 154, 157.
Frankenstein Jr.: Vol. 3 p. 145, 152.
Frankenstein "Super Hero": Vol. 3 p. 145.
Frankie Bellevan: Vol. 2 p. 169.
Frankie Stein: Vol. 3 p. 145.
Franklin: Vol. 1 p. 154, Vol. 2 p. 38.
Franklin, Robert: Vol. 3 p. 125.
Frank Redrum: Vol. 3 p. 104.
Françoise Latour: Vol. 2 p. 116.
Franquin, André: Vol. 2 p. 70.
Franz Ego: Vol. 3 p. 31.
Fra Salmastro da Venegono: Vol. 2 p. 47.
Fraser l'intrepido (Frazer of Africa): Vol. 2 p. 92.
Fratel Coniglietto (Br'er Rabbit): Vol. 1 p. 181.
Frazetta, Frank: Vol. 1 p. 72, 88, Vol. 2 p. 147, 182, 183; Vol. 3 p. 48, 50, 147, 148, 157, 172.
Freak Brothers: Vol. 1 p. 213, 215, Vol. 2 p. 46.
Freccia Rossa: Vol. 2 p. 153, 160, 161.
Freccia Verde: Vol. 1 p. 43, Vol. 3 p. 110, 111.
Fred: Vol. 2 p. 46.
Fred Basset: Vol. 1 p. 210.
Freddy: Vol. 1 p. 143, 215, Vol. 2 p. 46.
Fredericks, Fred: Vol. 2 p. 81.
Fredericks, Harold: Vol. 2 p. 150.
Fred Taylor: Vol. 2 p. 78.
Freddy Freeman v. Captain Marvel

Junior
Freeman, Don: Vol. 3 p. 166.
Freewheelin' Franklin: Vol. 2 p. 46.
Freia: Vol. 1 p. 76.
Freixas, Carlos: Vol. 2 p. 114.
Freleng, Fritz: Vol. 1 p. 184, 211.
Frescura, Paolo: Vol. 2 p. 159.
Fria: Vol. 3 p. 33.
Frieda: Vol. 2 p. 38.
Frieda Boher: Vol. 3 p. 154.
Friedrich, Gary: Vol. 3 p. 149.
Frigidaire: Vol. 1 p. 203.
Frisco Bill: Vol. 2 p. 86, 93.
Frisco Smith: Vol. 2 p. 155.
Fritz il gatto v. (Fritz the Cat): Vol. 1 p. 212, Vol. 2 p. 46.
Fritzi Ritz: Vol. 1 p. 143.
Fritz von Pumpernikel: Vol. 3 p. 166.
Frollo, Leone: Vol. 3 p. 154, 175, 178.
Frontera: Vol. 2 p. 168.
Frugolino: Vol. 1 p. 197.
I Frustrati (Les frustrés): Vol. 1 p. 124, Vol. 2 p. 61.
Fugitani, Bob: Vol. 3 p. 146.
Fui, Saverio: Vol. 3 p. 119.
Fujitani, Bob: Vol. 3 p. 114.
Fukui, Eiichi: Vol. 2 p. 140.
Fulmine Rosso: Vol. 2 p. 99.
Fu Manchu: Vol. 1 p. 6, 79; Vol. 3 p. 99.
Funcken, Fred: Vol. 2 p. 133.
Funcken, Liliane: Vol. 2 p. 133.
Fune isono: Vol. 2 p. 24.
The Funnies: Vol. 1 p. 185.
Funny Stuff: Vol. 1 p. 189.
Furia: Vol. 1 p. 161.
Furio Almirante: Vol. 2 p. 113.
Furth: Vol. 2 p. 149.
Fusco, Ferdinando: Vol. 2 p. 153, 176.
Futura: Vol. 3 p. 46, 76.
Future Comics: Vol. 3 p. 47.
Futuropolis: Vol. 3 p. 38, 39.

G

Gaceta Junior: Vol. 3 p. 75.
Gaelle: Vol. 1 p. 105.
Gaie Fantasie: Vol. 1 p. 197.
Gai-Luron: Vol. 1 p. 205, 206.
Gala: Vol. 3 p. 57.
Galactus: Vol. 1 p. 27, 38.
Gale Allen: Vol. 3 p. 76,46
Galeazzo Musolesi: Vol. 3 p. 19.
Gallager, Michael: Vol. 1 p. 216.
Galleppini, Aurelio: Vol. 2 p. 21, 101, 122, 152, 153, 160; Vol. 3 p. 11.
Gallina: Vol. 2 p. 73, Vol. 3 p. 131.
Gambacorta: Vol. 1 p. 199.
Gambadilegno: Vol. 1 p. 168, 179, Vol. 3 p. 9.
Gamba, Francesco: Vol. 2 p. 156, 158, 169, 170.
Gamba, Pietro: Vol. 2 p. 155, 160.
The Gambols: Vol. 2 p. 19.
Gammidge, Henry: Vol. 3 p. 123.
Gammidge, Ian: Vol. 3 p. 167.
Gandy Goose: Vol. 1 p. 193.
Gang Busters: Vol. 3 p. 114.
Gangsters Can't Win: Vol. 3 p. 114.
Garcia Lopez, José: Vol. 1 p. 95.
Garcia Seijas, Ernesto R.: Vol. 2 p. 188, 190; Vol. 3 p. 136.
Garfield: Vol. 1 p. 161, 164, 214.
Gargamella: Vol. 1 p. 83, Vol. 2 p. 71.
Garlo: Vol. 1 p. 183.
Garofalo, Romano: Vol. 2 p. 61, Vol. 3 p. 132.
Garrett: Vol. 2 p. 152, 168.
Garry, l'asso dei marines: Vol. 3 p. 22.
Garry Verth: Vol. 3 p. 51.
Garth: Vol. 2 p. 18; Vol. 3 p. 57, 58, 59, 150.
Gary Bow: Vol. 2 p. 190.
Gary, Jim: Vol. 2 p. 145.
Gary Peters (Asso di Picche): Vol. 3 p. 119.
Garzon, Carlos: Vol. 3 p. 71.
Gasoline Alley: Vol. 2 p. 9, 10, 18, 115, 120.
Gasparazzo: Vol. 2 p. 47.
Gastone: Vol. 1 p. 174, 175, 175, 180, 199.
Gaston Lagaffe: Vol. 2 p. 70.
Gately, George: Vol. 1 p. 214.
Gattia, Alarico: Vol. 3 p. 151.
Gaudenzi, . Vol. 3 p. 88.
Gawain: Vol. 1 p. 95.
Gay Gambol: Vol. 2 p. 19.
Gazzarri, Michele: Vol. 3 p. 122.
Gédéon: Vol. 1 p. 204.
Gene Autry: Vol. 2 p. 174.
Gene Autry Comics: Vol. 2 p. 174.
Generale Alcazar: Vol. 2 p. 69.
Generale Custer: Vol. 2 p. 175.
Generale Grant: Vol. 2 p. 175.
Generale Klang: Vol. 2 p. 85.
Generale Ross: Vol. 1 p. 30.
Generale Satan: Vol. 2 p. 91.
Generation Zero: Vol. 3 p. 88.
Genika: Vol. 2 p. 156.
Genius: Vol. 3 p. 122.
Gennarino Tarantella: Vol. 1 p. 135.
George A. Custer: Vol. 2 p. 175.
George and Lynne: Vol. 3 p. 168.
George Gambol: Vol. 2 p. 19.
Georges: Vol. 2 p. 52.
Georgie: Vol. 3 p. 167.
Gerald McBoing: Vol. 1 p. 194.
Geraldo: Vol. 1 p. 198.
Gerber, Steve: Vol. 1 p. 200; Vol. 3 p. 71, 149, 149.
Geremia: Vol. 2 p. 102, 192, Vol. 3 p. 132.
Germain: Vol. 2 p. 137.
Gernsback, Hugo: Vol. 3 p. 47.
Geronimo: Vol. 2 p. 175.
Gertrude: Vol. 2 p. 104.
Gervasio De Statuis v. Cariatide.
Gesebel: Vol. 3 p. 77.
Gey Carioca, Gey: Vol. 3 p. 174.
Gherlizza, Egidio: Vol. 1 p. 198.
Ghibli: Vol. 3 p. 134.
Ghigno il Maligno: Vol. 2 p. 22.
Ghislaine: Vol. 2 p. 133.
Ghita di Alizarr: Vol. 1 p. 91, 92, 93, Vol. 3 p. 180.
Ghostly Tales: Vol. 3 p. 146.
The Ghostly Trio: Vol. 1 p. 190, Vol. 3 p. 153.
Ghost Rider: Vol. 3 p. 149, 149.
Ghost Stories: Vol. 3 p. 147.
Giacoia, Frank: Vol. 3 p. 130.
Giam: Vol. 2 p. 176, 177.
Gian: Vol. 3 p. 122.
Gian Tempesta: Vol. 1 p. 125.
Giant Man: Vol. 1 p. 30.
Giardino, Vittorio: Vol. 3 p. 138, 141, 180.
Gib: Vol. 2 p. 92.
Gibbolampo: Vol. 2 p. 164.
Gibbons, Dave: Vol. 1 p. 55, Vol. 3 p. 61, 70, 89, 110.
Gich, Giorgio: Vol. 2 p. 47; Vol. 3 p. 77.
G.I. Combat: Vol. 3 p. 15.
Giffen, Keith: Vol. 1 p. 47.
Giffey, René: Vol. 2 p. 151.
Giff-Wiff: Vol. 1 p. 200.
Gigetto il falchetto: Vol. 1 p. 183.
Gigi Bizz: Vol. 2 p. 73.
Gigi, Robert: Vol. 1 p. 84; Vol. 2 p. 140, Vol. 3 p. 78, 172.
Giglio: Vol. 2 p. 23.
G.I. Joe: Vol. 3 p. 14, 25.
Gilberto Pittaluga: Vol. 2 p. 90.
Gilé: Vol. 2 p. 188.
Gil Giordan (Gil Jourdain): Vol. 3 p. 128.
Gil Kane (Katz, Eli): Vol. 1 p. 14, 90; Vol. 3 p. 54, 85, 125.
Gillon, Paul: Vol. 3 p. 45, 81, 82, 91, 180.
Giménez, Carlos: Vol. 1 p. 106; Vol. 3 p. 75.
Gimenez, Juan: Vol. 3 p. 91.
Gimmi: Vol. 1 p. 172.
Gim Toro: Vol. 2 p. 85; Vol. 3 p. 174.
Ginga Tetsudo 999: Vol. 3 p. 87
Ginger: Vol. 3 p. 168.
Ginko: Vol. 3 p. 121.
Gino e Gianni: Vol. 2 p. 80; Vol. 3 p. 11.
Ginxi (Mr. Jinx): Vol. 1 p. 195.
Gio: Vol. 1 p. 199.
Il Gioco (Le Déclic): Vol. 3 p. 178.
Giolitti, Alberto: Vol. 3 p. 71.
Giom: Vol. 2 p. 176, 177.
Gionn Galassia: Vol. 2 p. 47, Vol. 3 p. 63.
Giordano, Dick: Vol. 1 p. 44.
Giorgio: Vol. 2 p. 103.
Il Giornale di Cino e Franco: Vol. 1 p. 131.
Il Giornale di Salgari: Vol. 2 p. 147.
Il Giornalino: Vol. 1 p. 124, 145, 146, 148, 153, 203, Vol. 2 p. 48, 89, 103, 110, 114, 116, 119, 132, 138, 164, 176, 177, Vol. 3 p. 19, 135.
Il Giorno dei Ragazzi: Vol. 2 p. 92, 164, 165.
Giovani Marmotte: Vol. 1 p. 174, 176.
Giovani Titani v. Teen Titans.
Giovannini, Marco: Vol. 2 p. 110.
Giovannini, Ruggero: Vol. 2 p. 89, 116, 184, Vol. 3 p. 119.
Giovetti, Giuliano: Vol. 2 p. 116, 119.
Gip: Vol. 1 p. 200; Vol. 2 p. 65, 67.
Gir (Giraud, Jean): Vol. 2 p. 171
Giraffone: Vol. 1 p. 196.
Il Giramondo: Vol. 3 p. 36.
Girasole: Vol. 2 p. 69.
Girighiz: Vol. 2 p. 47
Girls' Love Stories: Vol. 2 p. 124.
Girls' Romances: Vol. 2 p. 124
G.I. Sweethearts: Vol. 2 p. 124.
Giudice Colt: Vol. 2 p. 170.
Giudice Morris: Vol. 3 p. 115
Giudice Morte: Vol. 3 p. 90.
Giudice Parker: Vol. 3 p. 117.
Giugurta (Jugurta): Vol. 2 p. 131.
Giuliano: Vol. 2 p. 48
Giulietta (Juliet Jones): Vol. 2 p. 124, 125.
Giulio Cesare: Vol. 2 p. 131, 132, 134.
Giuseppe: Vol. 3 p. 173.
Giuseppe Bergman: Vol. 2 p. 89
Giussani, Angela: Vol. 3 p. 120.
Giussani, Luciana: Vol. 3 p. 120.
Il Giustiziere del West: Vol. 2 p. 155.
G.I. War Brides: Vol. 2 p. 124.
Gladstone Gander v. Gastone.
Gladys Ruggle: Vol. 2 p. 18.
Glamour: Vol. 3 p. 177, 178, 180.
Glicerina: Vol. 1 p. 202
Gloria Farr: Vol. 3 p. 122.
Gnaghi: Vol. 3 p. 160.
Gnangnan: Vol. 1 p. 124, 140.
Gnarly: Vol. 1 p. 210.
Gnibbels: Vol. 1 p. 210.
Gniglé: Vol. 3 p. 63.
Gnip: Vol. 1 p. 210.
Gnuff: Vol. 1 p. 210.
Goblin: Vol. 1 p. 42.
Godard, Christian: Vol. 1 p. 206.
Godwin, Frank: Vol. 1 p. 139, Vol. 2 p. 99, Vol. 3 p. 34, 35, 76, 103.
Goetze, Vol. 3 p. 91
Gogo: Vol. 1 p. 198.
Golden: Vol. 2 p. 100.
Golden Eagle: Vol. 2 p. 100.
Golden, Michael: Vol. 1 p. 81, Vol. 3 p. 24
Goldrake: Vol. 1 p. 29, 33, Vol. 3 p. 125, 125
Il Golem: Vol. 3 p. 155.
Goliath (Golia): Vol. 1 p. 30; Vol. 2 p. 136; Vol. 3 p. 115.
Gomboli, Mario: Vol. 2 p. 55.
Gomez Addams: Vol. 3 p. 152.
Gonano, Gian Luigi: Vol. 3 p. 135.
Gonsalvo Hernandez: Vol. 2 p. 184
Gonzales: Vol. 3 p. 88.
Gonzalez, José: Vol. 3 p. 148.
Gonzalo: Vol. 2 p. 57
Goodwin, Archie: Vol. 3 p. 71, 101, 147
Goofy v. Pippo.
Gooseberry Sprig: Vol. 1 p. 213.
Goosemyer: Vol. 2 p. 45.
Gopher Gus: Vol. 2 p. 99.
Gordon, Dan.: Vol. 1 p. 190.
Gordon Jim: Vol. 2 p. 157
Gordon Schott: Vol. 3 p. 123.
Gore Scanners: Vol. 3 p. 158
Gorezone: Vol. 3 p. 158.
Goscinny, René: Vol. 2 p. 111, 131, 132, 138, 162, 183.
Gosnell, Kelvin: Vol. 3 p. 68
Gossie: Vol. 2 p. 117.
Gotara: Vol. 1 p. 99
Gotlib, Marcel: Vol. 1 p. 205; Vol. 2 p. 52.
Gottfredson, Floyd: Vol. 1 p. 166, 167, 170, 171.
Gould, Chester: Vol. 2 p. 14, 20, 34, Vol. 3 p. 96, 97, 98, 104, 106, 131, 140.
Gould, Robert: Vol. 1 p. 96.
Gould, Will: Vol. 3 p. 100, 101, 102.
Goupillon: Vol. 1 p. 206.
Gourban Khan: Vol. 2 p. 87
Gourmelen, Jean-Pierre: Vol. 2 p. 181
Go West: Vol. 2 p. 180.
Graff, Mel: Vol. 3 p. 101
Graham, Alex: Vol. 1 p. 210.
Le Grand Duduche: Vol. 1 p. 149, Vol. 2 p. 51.
Grande Blek v. Blek Macigno.
Grande Cesare: Vol. 3 p. 55
Grande Puffo: Vol. 1 p. 82.
Grand Hotel: Vol. 2 p. 121; Vol. 3 p. 168, 174, 179.
Grandma Duck v. Nonna Papera.
Granny v. Nonnina.
Grant, Bob: Vol. 1 p. 71
Grassani, Ernesto: Vol. 2 p. 103
Grassi, Alfredo J.: Vol. 2 p. 117.
Graton, Jean: Vol. 2 p. 115, 116.
Gray, Clarence: Vol. 3 p. 30, 31, 34, 57.
Gray, Harold: Vol. 1 p. 136, 137
Grecchi, Luigi: Vol. 2 p. 87, 87, 102, 148, 151, 166, 176, 185; Vol. 3 p. 38.
Green Arrow v. Freccia Verde.
Greene, Vernon: Vol. 3 p. 112.
The Green Hornet: Vol. 3 p. 141.
Green Lantern: Vol. 1 p. 13, 14, 22, 43, 50, 51, Vol. 3 p. 111
Greg (Regnier, Michel): Vol. 1 p. 84, 207; Vol. 2 p. 91, 179; Vol. 3 p. 44.
Grell, Mike: Vol. 1 p. 94, 97 Vol. 3 p. 137
Greta: Vol. 2 p. 18.
Gretter, Clemens: Vol. 3 p. 45.
Grey Mouser: Vol. 1 p. 93.
Greyval Grimson: Vol. 1 p. 98.
El Gringo: Vol. 2 p. 171
Grog: Vol. 2 p. 40
Groo the Wanderer: Vol. 1 p. 103
Gros-Jean: Vol. 2 p. 154, 160.
Gros Rino: Vol. 1 p. 206.
Groucho: Vol. 3 p. 158, 160.
Grubb, Jeff: Vol. 1 p. 110.
Grugel, Gianni: Vol. 3 p. 151
Grunf: Vol. 3 p. 132
Gruppo TNT: Vol. 3 p. 125, 132.
Gruskin, Ed: Vol. 1 p. 15
Gryval Grimson: Vol. 1 p. 98.
Guardineer, Fred: Vol. 3 p. 146.
Guasta, Guglielmo: Vol. 2 p. 174.
Guccini, Francesco: Vol. 2 p. 55.
Guccione, Bob: Vol. 3 p. 172.
Guendalina: Vol. 2 p. 44 (serie Mago Wiz).
Guendalina: Vol. 2 p. 133(serie Cavaliere Ardente).
Guerra d'eroi: Vol. 3 p. 22
Guerra di spie: Vol. 3 p. 125.
Guerre à la Terre: Vol. 3 p. 42, 43, 62
Guerre Stellari: Vol. 3 p. 54, 71
Guerri, Mario: Vol. 3 p. 36.
Gufo Triste: Vol. 2 p. 159.
Guido: Vol. 2 p. 59.
Guido Nolitta (Bonelli, Sergio): Vol. 2 p. 103, 169, 170.
Guimard, Pierre: Vol. 1 p. 207
Guitar Jim: Vol. 2 p. 170.
Gulacy, Paul: Vol. 3 p. 88.
Gullivar Jones: Vol. 1 p. 90; Vol. 3 p. 54
The Gumps: Vol. 2 p. 9
Gundar: Vol. 2 p. 84.
Gunfighter: Vol. 3 p. 146.
Gun Law: Vol. 2 p. 165, Vol. 3 p. 168.
Gunner: Vol. 2 p. 117, 117.
Gunny: Vol. 2 p. 161.
Gurbi: Vol. 3 p. 73.
Gus Goose v. Ciccio.
Gustavino (Rosso, Gustavo): Vol. 1 p. 70, 71, 135, Vol. 2 p. 72, Vol. 3 p. 150.
Guy Gardner v. Green Lantern.
Guy Lefranc: Vol. 2 p. 93
Guzzon, Dario: Vol. 2 p. 157.
Gwendoline (Guendalina): Vol. 3 p. 169, 170.
Gwenn: Vol. 1 p. 105.
Gwen Stacey: Vol. 1 p. 32, Vol. 2 p. 21.
Gyro Gearloose v. Archimede Pitagorico.

H

Hacke Hackspett: Vol. 1 p. 210
Haenigsen, Harry: Vol. 1 p. 147
Hagar il terribile (Hagar the Horrible): Vol. 2 p. 133.
Haggart: Vol. 1 p. 107.
Halftrack: Vol. 3 p. 19.
Hal Jordan v. Green Lantern.
Hal Mathews: Vol. 2 p. 109.
Ham Gravy: Vol. 2 p. 64, 66.
Hamilton, Bob: Vol. 3 p. 168.
Hamilton, Edmond: Vol. 1 p. 35.
Hamlin, Vincent T.: Vol. 2 p. 33.
Hammer Donovan: Vol. 3 p. 106.
Hammett, Dashiell: Vol. 3 p. 100, 106.
Hampson, Frank: Vol. 3 p. 59, 60.
Hand of Fate: Vol. 3 p. 146.
Hank: Vol. 3 p. 60.
Hank O'Hair: Vol. 2 p. 120.
Hanna & Barbera: Vol. 1 p. 193, 195, 207, Vol. 2 p. 17, Vol. 3 p. 145, 152.
Hannah, Jack: Vol. 1 p. 176.
Hansen, Vilhelm: Vol. 1 p. 209
Hans Zarkov: Vol. 3 p. 32, 33
Happy Easter: Vol. 2 p. 102.
Happy Hooligan v. Fortunello.
Hara Kiri: Vol. 2 p. 52, 53, 59; Vol. 3 p. 172.
Hardaway, Ben: Vol. 1 p. 186.
Hardy, Marc: Vol. 3 p. 153.
Harlé, Laurence: Vol. 2 p. 180.
Harlem Heroes: Vol. 3 p. 89.
Harman, Fred: Vol. 2 p. 146, 182
Haroun-el-Poussah: Vol. 2 p. 138
Harry Chase: Vol. 3 p. 129.
Harry Dickson: Vol. 3 p. 141
Harry Mickson: Vol. 3 p. 134
Harry Vincent: Vol. 3 p. 112.
Hart, Johnny: Vol. 2 p. 40, 44
Hasegawa, Michiko: Vol. 2 p. 24.
Hasen, Hanan Irwin: Vol. 1 p. 139.
Haswell, Peter: Vol. 1 p. 123
Hatlo, Jimmy: Vol. 1 p. 142.
Haunted Love: Vol. 2 p. 124.
The Haunt of Fear: Vol. 3 p. 146.
Haupt, Daniel: Vol. 3 p. 136.
Havok: Vol. 1 p. 43, 56.
Hawkeye v. Occhio di Falco.
Hawkgirl: Vol. 1 p. 67, 68.
Hawkman: Vol. 1 p. 66, 67, 68.
Hawkshaw the detective: Vol. 3 p. 130.
Haxtur: Vol. 1 p. 107.
Hayawatha: Vol. 1 p. 135.
Haydée: Vol. 2 p. 86, Vol. 3 p. 174.
Headline Comics: Vol. 3 p. 114.
The Heap: Vol. 3 p. 148.
Heathcliff v. Isidoro.
Heath, Russ: Vol. 2 p. 43, 147, Vol. 3 p. 15, 172.
Heavy Metal: Vol. 1 p. 95, Vol. 3 p. 25, [illegible]
Heckle and Jeckle: Vol. 1 p. 193.
Heilman, Dam: Vol. 3 p. 117
Heimdall: Vol. 1 p. 77.
Hela: Vol. 1 p. 77.
Helena: Vol. 2 p. 128.
Helga: Vol. 3 p. 175.
Hellblazer: Vol. 3 p. 158.
Hellman: Vol. 2 p. 187.
Hellraiser: Vol. 3 p. 157
Heloïse de Montgri: Vol. 2 p. 137.
Help!: Vol. 1 p. 212.
Hembeck, Fred: Vol. 1 p. 53.
Hempay, Guy: Vol. 2 p. 136.
Henery Hawk v. Gigetto il falchetto.
Henry: Vol. 1 p. 123, 140, 149, 153
Henry Brennan Hogan: Vol. 3 p. 60.
Henry Mitchell: Vol. 1 p. 125
Henry Pim v. Ant-Man
Herb: Vol. 2 p. 23
Herbert: Vol. 2 p. 18.
Herb Woodley: Vol. 2 p. 12.
Hercule: Vol. 1 p. 205.
Hercules v. Ercole.
Hercules Unbound: Vol. 1 p. 95
Hergé (Rémi, Georges): Vol. 1 p. 128, 206; Vol. 2 p. 69, 107, Vol. 3 p. 40.
Herman and Katnip: Vol. 1 p. 190.
Hernandez de la Banane: Vol. 2 p. 138
Hernandez Palacios, Antonio: Vol. 1 p. 107, Vol. 2 p. 181
Herriman, George: Vol. 1 p. 163, 203, 213, Vol. 2 p. 8, 9.
Herron, France Edward: Vol. 2 p. 150, Vol. 3 p. 131
Hessa: Vol. 3 p. 175.
Het Laatste Nieuws: Vol. 1 p. 69.
Het Parool: Vol. 2 p. 96.
Hi and Lois v. Pippo e Lalla
Hidalgo, Francisco: Vol. 2 p. 108, 136, 172

Hidra: Vol. 3 p. 74.
Hilda: Vol. 3 p. 100.
Hildegard Hamhocker: Vol. 2 p. 182.
Hi No Tori. Vol. 3 p. 87
Hip Knox: Vol. 3 p. 47
Hippolite Finn: Vol. 3 p. 132.
Hipshot Percussion. Vol. 2 p. 182.
Histoire d'O: Vol. 3 p. 177.
Histoire du West: Vol. 2 p. 174.
Historiettes: Vol. 2 p. 60.
Hoffman, Pete: Vol. 3 p. 118.
Hogarth, Burne: Vol. 1 p. 72; Vol. 2 p. 76.
Hokey Wolf v. Ugo Lupo.
Holdaway, Jim: Vol. 2 p. 74; Vol. 3 p. 127, 167
Homer the Happy Ghost: Vol. 3 p. 153
Hondo: Vol. 2 p. 155.
Honey Dorian: Vol. 3 p. 117.
Honorus Galla: Vol. 1 p. 72; Vol. 2 p. 131
Hopalong Cassidy: Vol. 2 p. 163, 174.
Hope: Vol. 2 p. 9.
Hope, Alec. Vol. 3 p. 171
Hop Frog: Vol. 3 p. 155
Hop Harrigan: Vol. 3 p. 7
Hopper, Frederick: Vol. 1 p. 196.
Horace Horsecollar v. Orazio
Hora Cero: Vol. 2 p. 168, Vol. 3 p. 17, 72.
Horak, Larry: Vol. 3 p. 123.
Horatio: Vol. 1 p. 123.
Horror: Vol. 3 p. 151, 153, 154, 158.
Hot Rods. Vol. 2 p. 116.
Hot Stuff: Vol. 3 p. 153.
Houdini Wolf: Vol. 1 p. 187
The House of Mystery: Vol. 3 p. 146.
House of Secrets: Vol. 3 p. 149.
Howard the Duck: Vol. 1 p. 161, 200, 201
Howland Owl: Vol. 2 p. 35.
H.P. e Giuseppe Bergman: Vol. 2 p. 89
Hualpai: Vol. 2 p. 160.
Hubbard, Al: Vol. 1 p. 180
Hubbard, Michael: Vol. 3 p. 167.
Hubert Gascoine Guest: Vol. 3 p. 60.
Hubinon, Victor: Vol. 2 p. 104, 138.
Hubuc: Vol. 1 p. 207.
Huckleberry Hound v. Braccobaldo.
Hugh. Vol. 2 p. 46
Hugo: Vol. 1 p. 133.
Hugo Kala: Vol. 3 p. 44.
Hugo the Werewolf: Vol. 3 p. 152.
Hugues, Richard E.. Vol. 1 p. 189, 192
Hulk. Vol. 1 p. 24, 29, 30, 30, 33, 36, 46, 48, 80; Vol. 3 p. 50, 54.
Hultgreen, Ken: Vol. 1 p. 171
Human Torch v. Torcia Umana
Humphris, Frank: Vol. 2 p. 165.
The Hunchback of Notre Dame: Vol. 3 p. 145
Hung: Vol. 3 p. 35.
Hunphrey Bear: Vol. 1 p. 195.
Hunter Keene: Vol. 3 p. 99.
Huppen, Hermann. Vol. 2 p. 91, 131, 136, 179.

I

Iacchi: Vol. 1 p. 195.
Ian: Vol. 3 p. 78
Ibrahim. Vol. 2 p. 137
Ibsen, Victor: Vol. 3 p. 171
Ice Barlow: Vol. 2 p. 108.
Ice Man v. Uomo di Ghiaccio.
Idefix: Vol. 2 p. 134.
Idi Amin: Vol. 2 p. 61
Igarashi, Yumiko: Vol. 2 p. 128.
Igeno: Vol. 3 p. 37.
Iger: Vol. 1 p. 73;Vol. 3 p. 170.
Ignazio (Ignatz): Vol. 1 p. 163.
Igor: Vol. 3 p. 153.
Ilana: Vol. 2 p. 59
Ilona Von Horva'th-Pa-'lfy: Vol. 2 p. 140.
Ilya Kurkyann: Vol. 3 p. 141
Imbala: Vol. 3 p. 67
Imogene: Vol. 2 p. 8.
Impy: Vol. 1 p. 63.
Incredible Science Fiction: Vol. 3 p. 49.
Incubo v. Nightmare.
Indian River: Vol. 2 p. 167
El Indio Suarez: Vol. 2 p. 114.
Infantino, Carmine: Vol. 1 p. 13, 39, 43, 44; Vol. 3 p. 50, 71, 109, 150.
Infernal: Vol. 3 p. 122.
Inferno: Vol. 1 p. 55
Infinito: Vol. 3 p. 74.
Ingam (Magni, Enzo): Vol. 2 pag. 78, Vol. 3 p. 174
Ingels, Graham: Vol. 3 p. 146
Inky: Vol. 1 p. 165.
Interplanetary Insurance: Vol. 3 p. 50.
Intervallo: Vol. 2 p. 22.
L'Intrépide: Vol. 2 p. 151.
L'Intrepido: Vol. 1 p. 143, Vol. 2 p. 87, 122, 148, 151, 166, 176, 184, Vol. 3 p. 22, 23, 36, 38, 134.
Invasion: Vol. 1 p. 55.
The Invisible Man: Vol. 3 p. 145.
Invisible Woman v. Sue Storm.
Ira: Vol. 1 p. 143.
Iris: Vol. 3 p. 75, 179
Irish: Vol. 3 p. 98.
Iron Man: Vol. 1 p. 33, 36, 45.
Irving, Jay: Vol. 3 p. 131
Isa: Vol. 2 p. 141.
Isaac Moses. Vol. 2 p. 31
Isabella: Vol. 1 p. 149, 199; Vol. 2 p. 141; Vol. 3 p. 175.
Isidoro: Vol. 1 p. 164, 214.
Ispettore: Vol. 2 p. 6.
Ispettore Anatron: Vol. 3 p. 134.
Ispettore Bloch: Vol. 3 p. 160.
Ispettore Coke: Vol. 3 p. 139
Ispettore Crouton: Vol. 3 p. 128.
Ispettore Growl: Vol. 3 p. 116.
Ispettore Milton: Vol. 3 p. 122.
Ispettore Scott: Vol. 3 p. 101
Ispettore Wade: Vol. 3 p. 100, 102, 130
Italino. Vol. 1 p. 135.
I tre porcellini: Vol. 2 p. 147.
Itto Ogami: Vol. 2 p. 140.
Ivan Nikjtin. Vol. 2 p. 90.
Ivie, Larry: Vol. 3 p. 147
Iwerks, Ub: Vol. 1 p. 166; Vol. 2 p. 98.
Iznogoud: Vol. 2 p. 138.
Izvestia: Vol. 2 p. 19

J

Jac: Vol. 2 p. 47
Jack lo Squartatore: Vol. 3 p. 58, 111
Jack Martin: Vol. 2 p. 99.
Jack McDuck: Vol. 1 p. 175.
Jacob Benedick. Vol. 3 p. 127
Jacobs, Edgar Pierre: Vol. 2 p. 107, Vol. 3 p. 39, 40, 41, 42, 65, 92
Jacovitti, Benito. Vol. 1 p. 103. Vol. 2 p. 22, 47, 72, 77, 164; Vol. 3 p. 11, 63, 131
Jacques de Fontenac: Vol. 2 p. 92.
Jacques Flash: Vol. 3 p. 129.
Jacula: Vol. 3 p. 154, 175.
Jadoul, Charles. Vol. 2 p. 109
Jaffee, Al: Vol. 1 p. 215, Vol. 3 pag. 172.
Jager, Rick: Vol. 3 p. 30.
Jaguar: Vol. 3 p. 125.
J'ai lu: Vol. 3 p. 84
Jakes, John: Vol. 3 p. 85.
James. Vol. 2 p. 72, 179.
James Bond: Vol. 3 p. 123, 141.
Jan. Vol. 1 p. 53
Jane: Vol. 2 p. 76, 83, 126, Vol. 3 p. 10, 166, 171, 174.
Jane Allen: Vol. 3 p. 165.
Jane figlia di Jane (Jane Daughter of Jane): Vol. 3 p. 167.
Jane Foster: Vol. 1 p. 77
Jane Jetson: Vol. 2 p. 18
Janet Grant: Vol. 2 p. 109
Jang-Tsuen. Vol. 2 p. 90.
Jan Karta: Vol. 3 p. 139.
Jann of the Jungle: Vol. 3 p. 171.
Jannuzzi, Vincenzo: Vol. 3 p. 88, 151.
Janson, Klaus: Vol. 3 p. 70.
Jansson, Lars: Vol. 3 p. 63
Jansson, Tove: Vol. 1 p. 210; Vol. 3 p. 63.
Jan: Vol. 3 p. 129.
Jasmine: Vol. 2 p. 87
Java: Vol. 3 p. 92.
Jax Jr: Vol. 1 p. 11
Jay Garrick v. Flash.
Jean Fiermont: Vol. 2 p. 148.
Jean Grey v. Fenice: Vol. 1 p. 46.
Jean-Pierre Vaillant: Vol. 2 p. 115.
Jean Sani (Sanitas, Jean): Vol. 2 p. 108.
Jean Veyrac: Vol. 3 p. 42, 43
Jeb Stuart and the Haunted Tank: Vol. 3 p. 15
Jeff: Vol. 2 p. 117
Jeff Arnold: Vol. 2 p. 165.
Jeff Cobb: Vol. 3 p. 118.
Jefferson: Vol. 2 p. 148.
Jeff Hawke: Vol. 3 p. 51, 63, 64, 65, 66, 81, 168.
Jehan de Dardemont. Vol. 2 p. 133.
La Jena: Vol. 3 p. 123
Jenny Dare: Vol. 2 p. 100.
Jeremy: Vol. 2 p. 180
Jericho: Vol. 1 p. 47
Jerome: Vol. 3 p. 104
Jérôme Chatterbox de Gossicourt: Vol. 2 p. 70.
Jérôme K. Jérôme Bloche: Vol. 3 p. 132
Jerry: Vol. 1 p. 188.
Jerry Cornelius: Vol. 3 p. 82
Jerry Drake: Vol. 2 p. 103
Jerry Spring: Vol. 2 p. 166.
Jesse James: Vol. 2 p. 149.
Jess Long: Vol. 3 p. 129.
Jet Fighters. Vol. 3 p. 15.
Jetsons v. Pronipoti
Jetter, A.: Vol. 2 p. 77, Vol. 3 p. 171
Jeva, Lino: Vol. 2 p. 102, 103, 185; Vol. 3 p. 134.
Jiggs and Maggie v. Arcibaldo e Petronilla
Jiggs Rafferty: Vol. 3 p. 126.
Jijé (Gillain, Joseph): Vol. 2 p. 70, 105, 166
Jim Barr v. Bulletman.
Jim Bradley: Vol. 2 p. 85
Jim Brady: Vol. 3 p. 119.
Jim Brandon: Vol. 2 p. 160.
Jim Corrigan v. Spectre
Jim della giungla v. Jungle Jim.
Jim Hardy: Vol. 3 p. 103
Jim Hawk. Vol. 2 p. 109.
Jimmy Emmer: Vol. 2 p. 148.
Jimmy Jet: Vol. 2 p. 103
Jimmy McClure: Vol. 2 p. 171
Jimmy Olsen: Vol. 1 p. 10; Vol. 3 p. 55, 63.
Jimmy Torrent: Vol. 3 p. 129
Jimmy Vento: Vol. 2 p. 167
Jimmy Wallenstein: Vol. 3 p. 154.
Jim Robert v. The Heap.
J.J.: Vol. 2 p. 50, 51
J.J. Jameson: Vol. 1 p. 32.
Jo: Vol. 1 p. 128, 129, 134
Joan: Vol. 3 p. 133.
Jobin, André: Vol. 2 p. 181, 183.
Jocelyn Mabel Peadbody: Vol. 3 p. 60
Jodelle: Vol. 2 p. 53. Vol. 3 p. 172
Jodloman, Jesus M.: Vol. 1 p. 69.
Jodorowsky, Alexandro: Vol. 3 p. 82.
Joe: Vol. 1 p. 206; Vol. 2 p. 163.
Joe Btfsplk: Vol. 2 p. 14
Joe Cavenitt: Vol. 3 p. 25
Joe Chili: Vol. 3 p. 111
Joe Galaxy: Vol. 1 p. 161, 203.
Joe Palooka: Vol. 2 p. 112, 113, 117.
Joe Pestalosso: Vol. 2 p. 163.
Joe Stork: Vol. 1 p. 163.
Joe Sub: Vol. 3 p. 125.
Joey: Vol. 1 p. 125, 138.
Johan et Pirlouit v. Rolando e Pirulì
John Carter: Vol. 3 p. 62
John Carter di Marte: Vol. 1 p. 90, Vol. 3 p. 54
John Catlin: Vol. 2 p. 189.
John Constantine: Vol. 3 p. 158.
John Difool: Vol. 3 p. 82
John Graham: Vol. 2 p. 102.
John Hawk. Vol. 1 p. 101
John Jolson: Vol. 3 p. 66.
John Marquall v. Fantasm.
Johnny Cloud: Vol. 3 p. 15.
Johnny Focus. Vol. 2 p. 90, 93.
Johnny Hazard (Johnny Azzardo): Vol. 2 p. 99, 101, 102, Vol. 3 p. 5, 13.
Johnny Storm v. Torcia Umana.
Johnny Wakely: Vol. 2 p. 183.
John Ruggle: Vol. 2 p. 18.
John Sable Freelance: Vol. 3 p. 137.
Johnson, Crockett: Vol. 1 p. 150.
John Steed. Vol. 3 p. 127
John Stewart v. Green Lantern.
John Willie (Scott Coutts, John Alexander): Vol. 3 p. 170, 173.
Joker (Jolly): Vol. 3 p. 108, 110, 111, 140.
Joko. Vol. 1 p. 129, 134.
Jolan: Vol. 1 p. 104.
Jolanda de Almaviva: Vol. 3 p. 175, 177.
Jolanka: Vol. 3 p. 175.
Jole: Vol. 3 p. 35.
Jolly Jumper: Vol. 1 p. 161
Jonathan: Vol. 2 p. 96.
Jonathan Cartland: Vol. 2 p. 180, 191.
Jonathan Kent: Vol. 1 p. 6, 10.
Jones. Vol. 1 p. 174. Vol. 3 p. 88.
Jones, Chuck: Vol. 1 p. 182, 184.
Jones, Jeff: Vol. 2 p. 124, Vol. 3 p. 147.
Jon Khe: Vol. 2 p. 190.
Jonny Logan: Vol. 3 p. 132.
Jordan, Sidney: Vol. 3 p. 63, 64, 66.
Jorge: Vol. 3 p. 75.
José Carioca: Vol. 1 p. 181
Joseph v. Giuseppe.
Joseph Flintheart: Vol. 3 p. 97, 105.
Josie: Vol. 3 p. 168.
Journal de Mickey: Vol. 2 p. 118
Journal do Brasil: Vol. 2 p. 58.
Journey into Mystery: Vol. 1 p. 75.
Jo, Zette et Joko. Vol. 1 p. 129.
Juan Salvo: Vol. 3 p. 72, 73.
Judd, David: Vol. 1 p. 123.
Judge Dredd v. Giudice Morte.
Judge Jekill: Vol. 3 p. 102.
Judge Wright v. Giudice Morris.
Judy: Vol. 2 p. 18, 31.
Judy of the Jungle: Vol. 3 p. 171.
Juggernaut: Vol. 1 p. 80.
Jules Futrelle v. Lancillotto
Julian: Vol. 1 p. 133.
Juliet Jones: Vol. 2 p. 124.
Julie Wood: Vol. 2 p. 116.
Jumbo: Vol. 1 p. 162, Vol. 3 p. 10.
Jumbo Comics. Vol. 3 p. 170.
June Gale: Vol. 2 p. 129
June Salisbury: Vol. 3 p. 30.
Jungla. Vol. 3 p. 175.
Jungle Empress: Vol. 3 p. 171
La Jungle en folie: Vol. 1 p. 206.
Jungle Jim: Vol. 2 p. 11, 80, 85, Vol. 3 p. 116.
Jungle Lil: Vol. 3 p. 171
Junglemen: Vol. 2 p. 96.
Jungle War Stories. Vol. 3 p. 24.
Junior: Vol. 3 p. 38, 97, 104
Junior Woodchucks v. Giovani Marmotte
Jusic: Vol. 2 p. 108.
Justice League of America: Vol. 3 p. 63
Justice Society of America: Vol. 1 p. 15, 37
Justine. Vol. 3 p. 175, 177.
Just Kids: Vol. 1 p. 131.

K

Kahn, Janette: Vol. 1 p. 44.
Kalaar: Vol. 2 p. 92
Kal El v. Superman.
Kaleis: Vol. 1 p. 103.
Kalla Kopak: Vol. 3 p. 31
Kaluta, Michael: Vol. 3 p. 88, 112.
Kamandi: Vol. 3 p. 55.
Kamen, Jack: Vol. 3 p. 48, 146.
Kandabar: Vol. 2 p. 158.
Kane, Bob: Vol. 3 p. 106, 107, 109, 145
Kanigher, Robert: Vol. 1 p. 93, Vol. 3 p. 15, 16.
Kansas Kid: Vol. 2 p. 148, 149
Kapitein Rob: Vol. 2 p. 96.
Kar: Vol. 2 p. 78.
Kara, Eros: Vol. 3 p. 175.
Karatè: Vol. 1 p. 161.
Karbunkle: Vol. 2 p. 43.
Karen: Vol. 3 p. 57.
Karen Page: Vol. 1 p. 34.
Karmur: Vol. 2 p. 122.
Karp, Lynn. Vol. 1 p. 188.
Karzan: Vol. 3 p. 175.
Katar Hol v. Hawkman.
Kate. Vol. 2 p. 189.
Kath: Vol. 3 p. 85.
Katje Wills: Vol. 1 p. 139
Katsuo: Vol. 2 p. 24
Katy Keene: Vol. 3 p. 168.
Katz, Jack: Vol. 1 p. 75.
Kauka, Rolf: Vol. 1 p. 207, 208.
Ka-zar (Kevin Plunder): Vol. 1 p. 72, 73
Keaton, Russell: Vol. 2 p. 98, 100, Vol. 3 p. 45.
Keen Detective Funnies: Vol. 3 p. 106.
Keith: Vol. 2 p. 185.
Kelley Carne: Vol. 3 p. 110.
Kelly, Walt. Vol. 1 p. 151, 189, Vol. 2 p. 35.
Kelo: Vol. 2 p. 188.
Kendall v. Garrett
Kennedy, Cam: Vol. 3 p. 25.
Ken Parker: Vol. 2 p. 191; Vol. 3 p. 160.
Ken Shannon: Vol. 3 p. 114.
Kent Allard v. Shadow.
Ken Wilier: Vol. 2 p. 161.
Keren: Vol. 3 p. 67
Kerr, George: Vol. 1 p. 186.
Kerry Drake: Vol. 3 p. 99, 103, 114, 115.
Ketcham, Hank. Vol. 1 p. 125.
Kevin the Bold: Vol. 2 p. 139
Khufu: Vol. 1 p. 67.
Kid: Vol. 2 p. 85, 155, 157, 187
Kida, Fred: Vol. 3 p. 114, 116
Kid Colt Outlaw: Vol. 2 p. 147
Kid Flash v. Rocket
Kigmi: Vol. 1 p. 200; Vol. 2 p. 14, 34.
Kilier. Vol. 3 p. 19.
Killer Kane: Vol. 3 p. 29.
Killing: Vol. 3 p. 122.
Killraven. Vol. 3 p. 54.
Kilpatrick: Vol. 2 p. 189.
Kim: Vol. 2 p. 91, 91.
Kimball, Eric: Vol. 1 p. 96.
Kim Bear: Vol. 2 p. 178.
King Comics: Vol. 3 p. 45
King, Frank: Vol. 2 p. 9, 115.
Kingpin: Vol. 1 p. 42
Kings of the Air: Vol. 2 p. 100.
Kinowa: Vol. 2 p. 158.
Kirby, Jack: Vol. 1 p. 17, 23, 24, 25, 27, 30, 33, 36, 43, 76, 77, 78, Vol. 2 p. 123, 147; Vol. 3 p. 8, 51, 55, 56, 71, 114, 115, 146
Kirchner, Paul: Vol. 3 p. 88.
Kirie & Leison: Vol. 2 p. 59.
Kirk: Vol. 3 p. 70.
Kirkwood: Vol. 2 p. 190.
Kit: Vol. 2 p. 152
Kit Carson: Vol. 2 p. 21, 147, 150, 153, 160, 175.
Kit Fox: Vol. 2 p. 146
Kit Teller: Vol. 2 p. 169
Kitty: Vol. 1 p. 165
Kit Willer: Vol. 2 p. 21, 153, 160.
Kiwi: Vol. 2 p. 79.
Klein Isidore: Vol. 1 p. 52.
Kline (Chevallier, Roger): Vol. 2 p. 150, 172.
Klud: Vol. 3 p. 67
Knerr, Harold: Vol. 1 p. 116, 117, 200.
Knight, Clayton: Vol. 2 p. 99.
Knights of the Galaxy: Vol. 3 p. 50.
Knockout: Vol. 3 p. 126.
Knothead v. Pik
Kociss. Vol. 2 p. 155.
Koike, Kazuo: Vol. 2 p. 140.
Kojima, Gôseki: Vol. 2 p. 140.
Kolosso: Vol. 2 p. 111
Kolu: Vol. 2 p. 85.
Kong the Untamed: Vol. 1 p. 95.
Konig Hollewijn: Vol. 1 p. 208.
Koppy McFad: Vol. 1 p. 15.
Korak. Vol. 2 p. 77
Koriand'r: Vol. 1 p. 95.
Kott: Vol. 1 p. 98.
Kotzky, Alex. Vol. 2 p. 125.
Kozure Okami. Vol. 2 p. 140.
Krazy Kat: Vol. 1 p. 163, 164, 170, 203, 213, Vol. 2 p. 9
Kremer, Warren: Vol. 1 p. 216.
Krenkel, Roy: Vol. 3 p. 147.
Kresse, Hans G.. Vol. 1 p. 69; Vol. 2 p. 133, 183.
Kressy, Ed: Vol. 2 p. 145.
Krigstein, Bernard: Vol. 3 p. 146.
Kriminal. Vol. 3 p. 121, 140, 175.
Kriss di Valnor: Vol. 1 p. 104.
Krista: Vol. 1 p. 78.
Kronans. Vol. 1 p. 76.
Kru E: Vol. 1 p. 11.
Krug: Vol. 1 p. 202.
Krypto: Vol. 1 p. 11.
KS. Vol. 3 p. 125
Kubert, Joe: Vol. 1 p. 67, 68, 93, Vol. 2 p. 76; Vol. 3 p. 15, 16, 24, 146
Kuhn, Pieter Joseph. Vol. 2 p. 96.
Kull the Conqueror: Vol. 1 p. 60, 85, 87, 88, 90, 102.
Kurt Bronzen: Vol. 2 p. 91.
Kurtzman, Harvey: Vol. 2 p. 41, 42, Vol. 3 p. 48, 171
Kut-Hum. Vol. 3 p. 93.

Kyi Vol. 2 p. 167.

L

I Labirinti. Vol. 3 p. 155
Lacroix, Pierre: Vol. 1 p. 127.
Lady Ligeia. Vol. 3 p. 155.
Lady Love: Vol. 2 p. 128.
Lady X. Vol. 2 p. 104.
La Fayette: Vol. 2 p. 157
Le Lagnme d'oro: Vol. 3 p. 179.
Laird, Peter: Vol. 1 p. 201
Lalla: Vol. 1 p. 134.
Lamb, Bertram: Vol. 1 p. 162.
Lambique: Vol. 2 p. 70.
Lamont Cranston v. Shadow
Lampada di Aladino: Vol. 1 p. 71.
Lampert, Harry: Vol. 1 p. 13.
Lampo: Vol. 1 p. 196
Lana Lang: Vol. 1 p. 21, 55.
Lance McLane: Vol. 3 p. 66.
Lancillotto: Vol. 1 p. 95
Lanciostory: Vol. 2 p. 130, 136, 137, 141, 184, 184, 186, 188, 189; Vol. 3 p. 135, 136.
Lando. Vol. 3 p. 175
Landolfi, Lino: Vol. 1 p. 153, Vol. 2 p. 23, 73, 163, 164
Lane, John: Vol. 3 p. 116.
Lanteri, Arturo. Vol. 2 p. 26.
Lanterna Verde v. Green Lantern.
Lantz, Walter: Vol. 1 p. 185, 186.
La quête de l'oiseau du temps: Vol. 1 p. 106.
I Laramy della valle: Vol. 2 p. 167.
L'Arcibraccio: Vol. 2 p. 59.
Larrigan. Vol. 2 p. 168.
Larry: Vol. 2 p. 77
Larry Mannino: Vol. 2 p. 190; Vol. 3 p. 135, 136.
Larry Small: Vol. 2 p. 170.
Larry Yuma: Vol. 2 p. 177
Lart: Vol. 1 p. 74.
Lasso-Sonderheft: Vol. 2 p. 151
Lautey: Vol. 1 p. 77
Laura: Vol. 3 p. 65
Il Laureato: Vol. 2 p. 60.
Laureline: Vol. 3 p. 45
Lauzier, Gérard: Vol. 2 p. 61, 181, Vol. 3 p. 179
Laverdure: Vol. 2 p. 105.
Lavezzolo, Andrea: Vol. 2 p. 85, 86, 113, 158, 169
Lawbreakers: Vol. 3 p. 114.
Lawrence, Don. Vol. 2 p. 150; Vol. 3 p. 67, 68.
Lawrence, Jim: Vol. 2 p. 127; Vol. 3 p. 123.
Lazarus, Mell: Vol. 1 p. 141, 143, 152, 155, Vol. 2 p. 16.
Leav, Mort: Vol. 3 p. 148.
Lebeck, Oskar: Vol. 3 p. 51.
Le Caiman: Vol. 2 p. 139.
Lécureux, André: Vol. 2 p. 172
Lécureux, Roger: Vol. 1 p. 74; Vol. 3 p. 43.
Ledger, Peter: Vol. 1 p. 100.
Le Doux, Harold: Vol. 3 p. 117
Leducq: Vol. 3 p. 36.
Leetah v. Morninglight.
Lefty Drake: Vol. 3 p. 115.
Legends. Vol. 1 p. 55
Legione dei Supereroi v. Legion of Superheroes.
Legion extranjera (Qui la Legione): Vol. 2 p. 92
Legion of Superheroes: Vol. 1 p. 15, 35, 44, 47.
Le Guen, Pierre: Vol. 3 p. 129.
Leloup, Roger: Vol. 2 p. 107.
Lenny: Vol. 2 p. 190.
Lensman. Vol. 3 p. 87
Leocadia (Léocadie). Vol. 2 p. 5
Leonard, Frank: Vol. 3 p. 130, 131
Leonardo: Vol. 1 p. 201
Leonida: Vol. 2 p. 167
Leo Roa: Vol. 3 p. 91
Leporini, Bernardo: Vol. 2 p. 137.
Leroi, Francis: Vol. 3 p. 179
Leroux: Vol. 2 p. 158.
Lester: Vol. 1 p. 143.
Lester Cockney: Vol. 2 p. 140.
Le Tendre, Serge: Vol. 1 p. 106.
Letteri, Guglielmo: Vol. 2 p. 153.
Lévis, George: Vol. 3 p. 179.
Levitz, Paul: Vol. 1 p. 47.
Lewis: Vol. 3 p. 79.
Lew Wetzel: Vol. 2 p. 168.
Lex Luthor: Vol. 1 p. 11, 19, 22, 41, 50, 51, 55.
Libellula. Vol. 3 p. 128.
Liberatore, Tanino: Vol. 3 p. 88.
Liberty Kid: Vol. 2 p. 148.
Wer Licantropus: Vol. 3 p. 149.
Life. Vol. 1 p. 130
The Light and Darkness War: Vol. 3 p. 25.
The Lighter Side: Vol. 2 p. 43.
Lightning Boy v. Folgore.
Lignante, Bill: Vol. 2 p. 84.
Li'l Abner: Vol. 1 p. 189, 200; Vol. 2 p. 13, 14, 16, 33, 34, 40, 81, Vol. 3 p. 104, 131, 169.
Li'l Bad Wolf v. Lupetto.
Li'l Eightball: Vol. 1 p. 186.
Li'l Folks. Vol. 2 p. 38.
Li'l Ghost. Vol. 3 p. 153
Lili Fatale: Vol. 2 p. 61.
Lilla Fndolf: Vol. 2 p. 25.
Lilley, Les A.J. Vol. 3 p. 127.
Lill' Lafitte: Vol. 2 p. 146.
Lilo: Vol. 1 p. 181.
Li'l Mose: Vol. 1 p. 117.
Lilyth: Vol. 2 p. 21, 153, 160, 161
Lilyth Howard: Vol. 2 p. 86.
Lina (Ferrarini, Paola): Vol. 1 p. 148.
Linda. Vol. 1 p. 143, Vol. 2 p. 102, Vol. 3 p. 179
Lindfield, Harry: Vol. 3 p. 141
Lindgren, Astrid: Vol. 1 p. 144
Lindor Comas il selvaggio (Lindor Comas el Cimarron): Vol. 2 p. 141
Linton Howard (Freijomil Benavent, Juan): Vol. 3 p. 139
Linus: Vol. 1 p. 131, 143, 151, 154, 156, 189, 202, 215, Vol. 2 p. 36, 38, 45, 47, 56, 57, 58, 59, 61, 137, Vol. 3 p. 45, 155, 173, 176.
Lion: Vol. 3 p. 61, 126.
Liquois, Auguste: Vol. 3 p. 42.
Little Annie Fanny: Vol. 2 p. 41, Vol. 3 p. 171.
Little Annie Rooney: Vol. 1 p. 134, 137
Little Bears: Vol. 1 p. 160
Little Beaver v. Castorino.
Little Iodine. Vol. 1 p. 142.
Little Jimmy: Vol. 1 p. 121, 134, 163.
Little Lulu. Vol. 1 p. 140, 142
Little Nemo. Vol. 1 p. 60, 61, 62, 63, 64, 81, 84, 122, 149, 153; Vol. 3 p. 47, 62, 144, 180.
Little Orphan Annie: Vol. 1 p. 134, 136, 137; Vol. 2 p. 41, Vol. 3 p. 99, 171.
Little Ego. Vol. 3 p. 180.
Little Sammy sneeze: Vol. 1 p. 122.
Little Sventola: Vol. 2 p. 157
Livingstone: Vol. 2 p. 91.
Lizard. Vol. 1 p. 42
The Lizard Zen: Vol. 1 p. 213.
Liz et Beth. Vol. 3 p. 179.
Lizz: Vol. 3 p. 104.
Lizzie: Vol. 2 p. 152.
Lloyd, Alan: Vol. 3 p. 90.
Lob: Vol. 3 p. 173
Lodewijk, Martin: Vol. 3 p. 68.
Logan: Vol. 2 p. 168.
Lois. Vol. 2 p. 16.
Loisel, Régis. Vol. 1 p. 106.
Lois Lane: Vol. 1 p. 10, 11, 20, 21, 22, 50, 54, 55
Loki: Vol. 1 p. 77
Lola e Lalla: Vol. 1 p. 134, Vol. 2 p. 188; Vol. 3 p. 122.
London, Bobby: Vol. 1 p. 212.
Lone Ranger: Vol. 2 p. 145, 182; Vol. 3 p. 100.
Lone Sloane: Vol. 3 p. 82, 151.
Lone Wolf: Vol. 2 p. 176.
Long Rifle. Vol. 2 p. 158
Loopy de Loop v. Lupo de' Lupis.
Lora Hansen: Vol. 3 p. 44.
Lord Arioch: Vol. 1 p. 97.
Lord Calder: Vol. 3 p. 39.
Lord Greystoke: Vol. 2 p. 75
Lord Nekron: Vol. 1 p. 80.
Lori Lemaris: Vol. 1 p. 21
Lorna the Jungle Girl: Vol. 3 p. 171
Loro: Vol. 3 p. 151.
The Losers. Vol. 3 p. 15.
The Lost World. Vol. 3 p. 46.
Lothar: Vol. 2 p. 81, 87
Lou Bannister: Vol. 2 p. 187
Loup, Jean: Vol. 3 p. 129
Loup Noir v. Lupo Nero.
The Love Witch: Vol. 3 p. 148.
Lu Ann Powers: Vol. 2 p. 126.
Lubbers, Bob. Vol. 2 p. 76, 126; Vol. 3 p. 101
Luca Herbert: Vol. 3 p. 72.
Luca Torelli v. Torpedo.
Luca Tortuga: Vol. 1 p. 195
Luca Zane: Vol. 1 p. 146.
Lucchesi: Vol. 3 p. 151
Lucchino: Vol. 1 p. 135.
Luce v. Wonder Girl.
Lucero: Vol. 2 p. 154
Lucey, Harry: Vol. 3 p. 113.
Lucifera. Vol. 3 p. 154, 175
Lucio: Vol. 2 p. 59, Vol. 3 p. 10.
Lucio l'avanguardista: Vol. 2 p. 100; Vol. 3 p. 10.
Luck: Vol. 2 p. 92
Luck della Legione (Luck of the Legion): Vol. 2 p. 92.
Lucky: Vol. 3 p. 123
Lucky Luke: Vol. 1 p. 161, Vol. 2 p. 71, 162, 180, 181.
Lucky Starr: Vol. 3 p. 91
Luc Orient: Vol. 1 p. 84, Vol. 3 p. 44, 45
Lucrezia: Vol. 3 p. 175
Lucy: Vol. 1 p. 154, Vol. 2 p. 37, 38.
Ludwig Von Drake v. Pico de Paperis.
Lui. Vol. 2 p. 61.
Luke. Vol. 2 p. 165.
Luks, George: Vol. 1 p. 115.
Lulù. Vol. 1 p. 140
Lulu Moppet v. Little Lulu.
Lunari, Enzo: Vol. 2 p. 47.
Luna Sorgente: Vol. 2 p. 158.
Lupettino: Vol. 1 p. 197.
Lupetto: Vol. 1 p. 172
Lupi dell'Ontario: Vol. 2 p. 159.
Lupo: Vol. 1 p. 207, 208
Lupo Alberto: Vol. 1 p. 153, 161, 202, 203
Lupo de' Lupis: Vol. 1 p. 195, Vol. 2 p. 17.
Lupone: Vol. 1 p. 197.
Lupo Nero: Vol. 2 p. 172
Lyla Lerrol: Vol. 1 p. 21.
Lynde, Stan. Vol. 2 p. 182.
Lynca Lloyd: Vol. 1 p. 21
Lyssa: Vol. 3 p. 46.

M

Ma. Vol. 1 p. 138.
Mabel: Vol. 3 p. 119.
Mabuchi. Vol. 1 p. 129
Macchia. Vol. 1 p. 135.
Macchia di Luna: Vol. 2 p. 179
Macchia Nera: Vol. 1 p. 169
Macchietta. Vol. 1 p. 123
Mac Coy: Vol. 2 p. 181, 186.
MacDonald: Vol. 2 p. 174.
Macedo,. Vol. 3 p. 88.
Mac Hardy: Vol. 2 p. 157
Macherot, Raymond: Vol. 1 p. 206, 207
Machete: Vol. 2 p. 87
Maciullatore: Vol. 3 p. 117.
Mac Lean: Vol. 3 p. 65
Mac Raboy, Vol. 3 p. 34.
Macuca. Vol. 2 p. 26.
Mad. Vol. 1 p. 53, 103, Vol. 2 p. 42, 43, 55, 77; Vol. 3 p. 152.
Maego Lane: Vol. 3 p. 112.
Mafalda: Vol. 1 p. 144, 155, 156; Vol. 2 p. 27, 53, 54
Mager, Charles Augustus: Vol. 3 p. 130
Maghella: Vol. 3 p. 175.
Magica De Spell v. Amelia
Magic Face: Vol. 2 p. 158.
Magilla Gorilla: Vol. 1 p. 193, 195; Vol. 2 p. 17
Magni, Enzo: Vol. 2 p. 78, Vol. 3 p. 174.
Magnus (Raviola, Roberto): Vol. 2 p. 74, Vol. 3 p. 51, 77, 121, 122, 125, 125, 132, 150, 154, 175, 178.
Il Mago: Vol. 2 p. 130; Vol. 3 p. 133, 150, 155, 156
Mago Wiz: Vol. 2 p. 44.
Maha. Vol. 2 p. 167
Maigret: Vol. 3 p. 130.
Main, Neville: Vol. 3 p. 70.
Maisie: Vol. 2 p. 18.
Maitland, Lester J. Vol. 2 p. 98.
Major Grubert: Vol. 3 p. 82
Major Heinrich von Wolfmann: Vol. 3 p. 25
Malachia: Vol. 1 p. 180
Malcolm. Vol. 3 p. 68.
Il Male: Vol. 1 p. 203, Vol. 2 p. 48, 48, 49
Male Call: Vol. 3 p. 11, 12, 165
Malot, Héctor H. Vol. 2 p. 128.
Mama (Signora Tordella): Vol. 1 p. 116.
Mamma Geometria: Vol. 1 p. 134.
Mamma Yokum: Vol. 2 p. 13, 16.
Manara, Milo: Vol. 2 p. 89, 192; Vol. 3 p. 122, 175, 177
Manca, Giovanni. Vol. 1 p. 135.
Mancuso, Antonino: Vol. 2 p. 87, 103, 148, 184, 184, 185, Vol. 3 p. 125, 134
Mandarino: Vol. 2 p. 184.
Mandragus: Vol. 3 p. 37
Mandrake: Vol. 1 p. 78, 79, Vol. 2 p. 20, 79, 81, 84, 87, Vol. 3 p. 9, 119, 135, 165.
Mandy Riley: Vol. 2 p. 190, 190.
Maneely, Joe: Vol. 1 p. 23, Vol. 2 p. 147
Manera, Fran: Vol. 3 p. 131
Manetta (Mr. Casey): Vol. 1 p. 169
Manfrin, Umberto. Vol. 1 p. 198.
Manga Action. Vol. 2 p. 140.
Manhunt: Vol. 3 p. 126.
Mani: Vol. 3 p. 73
Mankiewicz, Joseph: Vol. 1 p. 130
Manley, Mike: Vol. 3 p. 149.
Manning, Russ. Vol. 3 p. 71
Mannocchia, Franco: Vol. 2 p. 118.
Mano: Vol. 3 p. 152
Mano di Acciaio: Vol. 1 p. 98.
Man of Steel v. Superman.
Manolito: Vol. 1 p. 155.
Manos Kelly: Vol. 2 p. 181
Mantero, Maurizio: Vol. 2 p. 191
Man-Thing: Vol. 3 p. 149.
Mantis. Vol. 1 p. 36.
Manuel. Vol. 2 p. 57
Manuela. Vol. 2 p. 184.
Manuel Barrios: Vol. 2 p. 141.
Mara. Vol. 1 p. 106
Marada the She-Wolf: Vol. 1 p. 91, 93.
Marameo. Vol. 1 p. 198.
Maramotti: Vol. 3 p. 151
Marana. Vol. 2 p. 87
Marc Dacier: Vol. 3 p. 129
Marcello, Carlo: Vol. 2 p. 87, 129, 175, Vol. 3 p. 141
Marcenaro, Ro: Vol. 2 p. 49.
Marc Franval: Vol. 2 p. 93.
Marchesi, Luigi: Vol. 3 p. 120, 121
Marcia: Vol. 1 p. 143, Vol. 2 p. 38.
Marcia Reynolds: Vol. 3 p. 76
Marco (Nadal, Thomas Marco): Vol. 2 p. 92
Marcos, Pablo: Vol. 3 p. 149
Marcou, George: Vol. 1 p. 15.
Margaret. Vol. 1 p. 125
Marge (Henderson Buell, Marjorie) Vol. 1 p. 142.
Margerin. Vol. 3 p. 155
Margerin, Frank: Vol. 3 p. 81
Margo Magee: Vol. 2 p. 126.
Maria. Vol. 2 p. 178.
Mariani: Vol. 2 p. 121, 122.
Marie-Gabrielle de Saint-Euthrope: Vol. 3 p. 173
Marie Mathématique: Vol. 3 p. 77
Marie Quillouch: Vol. 2 p. 5
Marijac: Vol. 3 p. 18, 42.
Marilla. Vol. 1 p. 146.
Marine: Vol. 1 p. 135, 145, Vol. 2 p. 139
Marinelli, Silvano: Vol. 2 p. 89.
Marines. Vol. 3 p. 22
Mark Kane: Vol. 3 p. 139.
Mark Park: Vol. 2 p. 101.
Mark Sackmeyer: Vol. 2 p. 45
Mark Thurst. Vol. 3 p. 89
Marion Catlin: Vol. 2 p. 189.
Marmittone: Vol. 1 p. 119; Vol. 3 p. 18
Marny Bannister v. Satanik.
Maroto, Esteban: Vol. 1 p. 106, 107, Vol. 3 p. 74, 88.
Marraffa, Bruno: Vol. 2 p. 191
Marr Marriott. Vol. 2 p. 165.
Marsh, Jesse: Vol. 2 p. 174.
Marsh, Norman: Vol. 3 p. 98, 99
Marsupilami: Vol. 1 p. 201, Vol. 2 p. 70.
Marta. Vol. 1 p. 202.
Martens: Vol. 3 p. 155.
Martha Kent: Vol. 1 p. 6, 10.
Martian Manhunter J'Onn J'Onzz: Vol. 3 p. 63
Martina, Vol. 3 p. 72.
Martina, Guido: Vol. 1 p. 179, Vol. 2 p. 149, 156
Martin, Don: Vol. 1 p. 53, Vol. 2 p. 43.
Martinek, V. Frank. Vol. 3 p. 5
Martin, Jacques: Vol. 1 p. 72, Vol. 2 p. 93, 131
Martin Muma: Vol. 1 p. 135.
Martin Mystère: Vol. 3 p. 44, 56, 91, 92, 93.
Martins v. Sir Kay
Marvel: Vol. 1 p. 33.
Marvel Age: Vol. 1 p. 49, 53.
Marvel Comics: Vol. 1 p. 12.
Marvel Comics Super Special: Vol. 1 p. 100.
Marvel Feature: Vol. 1 p. 80
Marvel Girl: Vol. 1 p. 33.
Marvin: Vol. 3 p. 139
Marya Kutchkeva: Vol. 2 p. 90
Maryara: Vol. 3 p. 84.
Mary Jane Watson: Vol. 1 p. 32; Vol. 2 p. 21.
Marylin: Vol. 2 p. 103.
Marylù: Vol. 2 p. 16.
Mary Marvel, Vol. 1 p. 12
Mary Perkins (Mary Atkins): Vol. 1 p. 137; Vol. 2 p. 124, 125.
Mary Worth: Vol. 2 p. 16, 120.
Maschera Bianca: Vol. 2 p. 113, Vol. 3 p. 119
Maschera Nera: Vol. 2 p. 170.
Masi Mannò-Mavah: Vol. 2 p. 138.
Masuo Fugata: Vol. 2 p. 24.
Match: Vol. 3 p. 38
Matena, Dick: Vol. 3 p. 68.
Matheus: Vol. 2 p. 178.
Matilde. Vol. 1 p. 175.
Matsumoto, Reiji: Vol. 3 p. 86, 87
Matt Dillon: Vol. 2 p. 165.
Mattia. Vol. 3 p. 176
Mattioli, Massimo. Vol. 1 p. 203, Vol. 2 p. 48
Matt Murdock v. Devil
Mattotti, Lorenzo: Vol. 2 p. 59
Maud v. Checca.
Max: Vol. 1 p. 203
Max Bunker (Secchi, Luciano): Vol. 2 p. 139, 170, 171, Vol. 3 p. 77, 121, 134.
Max Chevalier: Vol. 2 p. 92.
Max Fridman: Vol. 3 p. 141
Max Martin: Vol. 2 p. 103.
Maxon, Rex. Vol. 2 p. 76
Max und Moritz. Vol. 1 p. 115; Vol. 2 p. 31
Maxwell Grant (Gibson, Walter B.) Vol. 3 p. 111.
Mayerik, Val: Vol. 1 p. 90.
Ma'Yokum: Vol. 2 p. 34
Mayo, Ralph: Vol. 2 p. 77; Vol. 3 p. 171
May Wuang. Vol. 2 p. 85
Maz (Mazure, Alfred). Vol. 2 p. 74, Vol. 3 p. 167
Mazinga: Vol. 1 p. 29, 33; Vol. 3 p. 86.
Mazzanti, Enrico: Vol. 1 p. 70
Mazzucchelli, David: Vol. 3 p. 110.
McCay, Winsor: Vol. 1 p. 61, 63, 122, Vol. 3 p. 47, 144
McCloud, Scott: Vol. 1 p. 48.
McClure, Darrell: Vol. 1 p. 137
McCoy, Wilson: Vol. 2 p. 84, 111.
McFarlane, Todd: Vol. 3 p. 111
McGowan: Vol. 1 p. 139
McKay, David: Vol. 1 p. 166.
McKee, Douglas: Vol. 3 p. 76.
McKimson, Al: Vol. 2 p. 174.
McKimson, Bob. Vol. 1 p. 184.
McLeod, Norman Z.: Vol. 1 p. 130
McLoughlin, Denis: Vol. 2 p. 151.
McLusky, John: Vol. 3 p. 123
McMahon, Mike: Vol. 3 p. 89.
McManus, George: Vol. 1 p. 120, 121, 140; Vol. 2 p. 7, 8, Vol. 3 p. 164.
McNamara, John: Vol. 2 p. 163, Vol. 3 p. 126
McWilliams, Alden: Vol. 3 p. 51.
Meagher, Fred: Vol. 2 p. 151, 174.
Medici, Amilcare: Vol. 2 p. 151, 159.
Medoro v. Tige.
Mefisto: Vol. 2 p. 154, 161, Vol. 3 p. 150

Mefistofele: Vol. 1 p. 71.
Meiser, Edith. Vol. 3 p. 130.
Mekon: Vol. 3 p. 60, 61.
Melah: Vol. 2 p. 188.
Melvin Monster: Vol. 3 p. 152.
Melvin of the Apes: Vol. 2 p. 77.
Melvin the Mixed-up Ghost. Vol. 3 p. 153.
Mendoza: Vol. 2 p. 91.
Mentor: Vol. 3 p. 77.
Meo Porcello: Vol. 1 p. 174.
Il Mercenario: Vol. 1 p. 107, 108.
Merlino: Vol. 1 p. 56, 65, 78, 95, Vol. 2 p. 133.
Meskin, Mort: Vol. 3 p. 170.
Il Messaggero dei Ragazzi: Vol. 2 p. 23, 72, 136.
Messalina: Vol. 3 p. 175.
Messick, Dale: Vol. 2 p. 120.
Messmer, Otto: Vol. 1 p. 164.
Mestizo: Vol. 2 p. 187.
Métal Hurlant: Vol. 1 p. 95; Vol. 3 p. 75, 80, 81, 82, 83, 84, 88, 132, 134, 155.
Metallo: Vol. 1 p. 11.
Meugniot, Will. Vol. 1 p. 48.
Mexico: Vol. 2 p. 185.
Mézières, Jean-Claude: Vol. 3 p. 45.
Michael Allen: Vol. 3 p. 133.
Michael Kelly v. Burns, John: Vol. 3 p. 168.
Michael Ruch v. Andrax.
Michelangelo: Vol. 1 p. 201.
Michele: Vol. 2 p. 59.
Michel et Thierry: Vol. 2 p. 109.
Michelinie, David: Vol. 1 p. 93; Vol. 3 p. 71.
Michelle: Vol. 2 p. 184.
Michel Tanguy: Vol. 2 p. 104.
Micheluzzi, Attilio: Vol. 2 p. 89, 90, 104.
Michel Vaillant. Vol. 2 p. 115, 115, 117.
Micio: Vol. 1 p. 196.
Miciolino: Vol. 1 p. 197.
Mickey Finn: Vol. 3 p. 130.
Mickey Mouse v. Topolino.
Mickey Mouse Weekly: Vol. 3 p. 126.
Mickey Rat: Vol. 1 p. 213.
Microchip: Vol. 3 p. 137.
Micronauts. Vol. 1 p. 46.
Miele: Vol. 3 p. 178.
Miggy: Vol. 2 p. 19.
Mighty Mouse: Vol. 1 p. 52, 192, 193.
Mignacco, Luigi M.: Vol. 3 p. 141.
Mignola, Michael. Vol. 3 p. 111.
Mike: Vol. 2 p. 23.
Mike Fink. Vol. 2 p. 149.
Mike Murdock: Vol. 1 p. 34.
Mike S. Blueberry: Vol. 2 p. 171.
Mike Shane: Vol. 3 p. 114.
Mikkelsen, Dahl: Vol. 2 p. 23.
Milani, Mino: Vol. 2 p. 187, Vol. 3 p. 18, 36.
Milazzo, Ivo. Vol. 2 p. 155, 184, 191, Vol. 3 p. 139.
Miles: Vol. 1 p. 139.
Military Comics: Vol. 3 p. 7.
Millennium: Vol. 1 p. 55.
Miller, Dean: Vol. 3 p. 116.
Miller, Frank: Vol. 1 p. 34, 48, 55, 135, 201; Vol. 2 p. 99, Vol. 3 p. 109, 110, 180.
Milloch: Vol. 3 p. 41.
Milou (Milù): Vol. 1 p. 135, 161, 206; Vol. 2 p. 69.
Milton, Fred: Vol. 1 p. 209, 210.
Milton the Monster: Vol. 3 p. 152.
Mimmo: Vol. 1 p. 135.
Mimmo Mammolo v. Buster Brown.
Mindy. Vol. 3 p. 115.
Minerva: Vol. 2 p. 9.
Minerva Mutton: Vol. 3 p. 131.
Ming: Vol. 2 p. 78; Vol. 3 p. 32, 33, 39, 52.
Ming Fu (Ming Foo): Vol. 1 p. 138.
Mingo, Norman. Vol. 2 p. 42.
Minimum: Vol. 1 p. 206.
Minni (Minnie Mouse): Vol. 1 p. 168, 176, 213, Vol. 2 p. 20.
Mio Mao v. Felix.
Miops: Vol. 2 p. 164.
Les Miroirs des Sport: Vol. 3 p. 38.
Mis Chicas: Vol. 1 p. 143.
Mishkin, Dan: Vol. 1 p. 110.
Mississippi. Vol. 3 p. 101.
Miss Lace: Vol. 3 p. 11, 165.
Miss Peach: Vol. 1 p. 141, 143, 152, 155.
Mister Bluff: Vol. 2 p. 159.
Mister Dithers. Vol. 2 p. 12.
Mister Face: Vol. 2 p. 171.
Mister Fantastic: Vol. 1 p. 24, 25, 26.
Misterix: Vol. 2 p. 167, 189.
Mister Jack: Vol. 1 p. 160.
Mister No: Vol. 2 p. 103, 104; Vol. 3 p. 160.
Mister Spot: Vol. 3 p. 68.
Mister-X: Vol. 3 p. 122.
Il Mitico Thor v. Thor.
Mitra. Vol. 1 p. 85, 88.
Mitty: Vol. 1 p. 146, 153.
Miuran, Mitsuro: Vol. 3 p. 87.
Mizuki, Kyôko: Vol. 2 p. 128.
Mjolnir: Vol. 1 p. 76, 77.
Moana. Vol. 3 p. 175.
Moberg, Rune: Vol. 2 p. 25.
Modesty Blaise: Vol. 3 p. 127, 167.
Mod Wheels: Vol. 2 p. 116.
Moebius (Giraud, Jean): Vol. 1 p. 39, 95, 107, Vol. 2 p. 166, 171, 172; Vol. 3 p. 80, 81, 82, 84, 155.
Moench, Doug. Vol. 1 p. 100; Vol. 3 p. 71, 109.
Mohammed el Chelifa: Vol. 2 p. 86.
Moldoff, Sheldon: Vol. 1 p. 67.
Molino, Walter: Vol. 1 p. 135; Vol. 2 p. 118, 121, 137, 147; Vol. 3 p. 36, 174.
Moliterni, Claude: Vol. 1 p. 84, Vol. 2 p. 108; Vol. 3 p. 78, 129, 172.
Moliterni, Jorge: Vol. 2 p. 155, 178, 189, Vol. 3 p. 20.
Mollie Scott: Vol. 2 p. 120.
Molly Day: Vol. 3 p. 98.
Moloch: Vol. 2 p. 91.
Molotov: Vol. 2 p. 60.
Momma: Vol. 2 p. 16.
Monaco: Vol. 2 p. 88.
Monasterolo, Armando: Vol. 2 p. 122.
Mona Street. Vol. 3 p. 178.
Mondini, Silvia: Vol. 1 p. 211.
I. Monello: Vol. 1 p. 143, 161, Vol. 2 p. 103, 122, 163, 166, 167, Vol. 3 p. 22, 134.
Monitor: Vol. 1 p. 51.
Monk: Vol. 3 p. 101.
Monk Eastman: Vol. 3 p. 119.
Monk, Jack: Vol. 3 p. 126.
Monsieur Choc: Vol. 2 p. 72.
Monsieur Crepin: Vol. 2 p. 31.
Monsieur Cryptogame: Vol. 2 p. 31.
Monsieur Jabot. Vol. 2 p. 31.
Monsieur Pertinent: Vol. 1 p. 84.
Monsieur Vieux-Bois. Vol. 2 p. 31.
The Monster of Frankenstein: Vol. 3 p. 149.
Monsters Unleashed!: Vol. 3 p. 149.
Monster World: Vol. 3 p. 147.
Montales. Vol. 2 p. 154.
Montana, Bob: Vol. 1 p. 148; Vol. 3 p. 113.
Montanari, Giuseppe: Vol. 2 p. 103, 184, Vol. 3 p. 125, 175.
Montemaio, Vol. 2 p. 121.
Montupò: Vol. 2 p. 171.
Monti, Vincenzo: Vol. 2 p. 153.
Montorio, Vol. 3 p. 88, 151.
Monty Carstairs: Vol. 3 p. 126.
Moomin: Vol. 1 p. 210; Vol. 3 p. 63.
A Moon, a Girl, Romance Comics: Vol. 3 p. 49.
Moondragon v. Drago-Luna.
Moon Maid. Vol. 3 p. 97, 104.
Moonthorn: Vol. 1 p. 93.
Moore, Alan: Vol. 1 p. 55, 56; Vol. 3 p. 89, 90, 110, 149, 158.
Moore, Fred: Vol. 1 p. 171.
Moore, Ray: Vol. 2 p. 21, 84.
Moore, Robin: Vol. 3 p. 24.
Moores, Dick. Vol. 1 p. 171; Vol. 3 p. 103.
Moose: Vol. 3 p. 133.
Morale: Vol. 3 p. 138.
Mora, Victor: Vol. 2 p. 108, 136, Vol. 3 p. 75, 141.
Moreno, Pepe: Vol. 3 p. 75, 88.
Morgana: Vol. 1 p. 65, 95, Vol. 3 p. 159, 160.
Morgane: Vol. 1 p. 105.
Morgan Edge: Vol. 1 p. 40.
Il Morisco: Vol. 2 p. 154, 160.
Morisi, Paolo: Vol. 3 p. 154.
Morningnight: Vol. 1 p. 99.
Moroni Celsi, Guido: Vol. 1 p. 71, 135; Vol. 2 p. 140, 147, Vol. 3 p. 35.
Morpheus. Vol. 1 p. 63.
Morren, Hugh: Vol. 2 p. 51.
Morris (De Bevère, Maurice): Vol. 2 p. 162, 163.
Morris, Marcus: Vol. 3 p. 59.
Morrison. Vol. 2 p. 185.
Morrongulto: Vol. 1 p. 144.
Morrow, Gray: Vol. 2 p. 127; Vol. 3 p. 54, 88, 147, 149, 171.
Mort Cinder: Vol. 3 p. 150.
Morticia Addams. Vol. 3 p. 152.
Mortimer: Vol. 1 p. 206.
Morty Meekle: Vol. 1 p. 155.
Moschito: Vol. 2 p. 158.
Mosè: Vol. 1 p. 202; Vol. 2 p. 166.
Mosley, Zack: Vol. 2 p. 98, 99, Vol. 3 p. 13.
Mostri: Vol. 3 p. 158.
Motorman Feeney: Vol. 2 p. 102.
Mount, Douglas. Vol. 1 p. 201.
Mournblade: Vol. 1 p. 97.
Moustache et Trottinette: Vol. 1 p. 204.
Movie Comics: Vol. 3 p. 70.
Il Mozzo del sommergibile: Vol. 3 p. 11.
Mr. and Mrs. J. Evil Scientist: Vol. 3 p. 152.
Mr. Bumstead senior: Vol. 2 p. 11.
Mr. Crime: Vol. 3 p. 113.
Mr. District Attorney: Vol. 3 p. 114.
Mr. Fudge: Vol. 2 p. 50.
Mr. Jinx v. Ginxi: Vol. 1 p. 195.
Mr. Magoo: Vol. 1 p. 194.
Mr. Manager: Vol. 2 p. 55.
Mr. McTutt: Vol. 1 p. 101.
Mr. Mxyzptlk: Vol. 1 p. 11.
Mr. Natural. Vol. 2 p. 46.
Mr. O'Malley: Vol. 1 p. 150.
Mrs. Bruin: Vol. 1 p. 162.
Mrs. Hippo: Vol. 1 p. 162.
Mrs. Purdie: Vol. 2 p. 50.
Mud-Butt: Vol. 1 p. 100.
Mullaly, Frederic: Vol. 3 p. 172.
Mumin v. Moomin.
El Mundo: Vol. 1 p. 144, 155.
Munoz, José: Vol. 3 p. 136.
Munro: Vol. 2 p. 40.
The Munsters. Vol. 3 p. 152.
Murders in the Rue Morgue: Vol. 3 p. 145.
Murray, Doug: Vol. 3 p. 24.
Murray, Will: Vol. 3 p. 138.
Murry, Paul: Vol. 1 p. 171, 180.
Muschio: Vol. 2 p. 178.
Mush Stebbins v. Annibale.
Musial, Joe: Vol. 1 p. 117.
Musquera, Xavier v. Chris. Vol. 3 p. 179.
Mussino, Attilio: Vol. 1 p. 71, 119, 135, 149.
Muzo: Vol. 1 p. 205.
Muzzi, Virgilio: Vol. 2 p. 151.
My Date: Vol. 2 p. 123.
My Love Memories: Vol. 2 p. 123.
My Private Life: Vol. 2 p. 123.
My Secret: Vol. 2 p. 123.
Mysta of the Moon. Vol. 3 p. 46.
Mysterious Island. Vol. 3 p. 145.
Mystery in Space: Vol. 3 p. 50.
Mystery Man of Space: Vol. 3 p. 46.
Mystery Men Comics: Vol. 3 p. 144.

N

Nadyna. Vol. 2 p. 87.
Nah-Tay: Vol. 3 p. 104.
Nakar il Chippewa: Vol. 2 p. 189.
The Nam: Vol. 3 p. 24.
Namihei Isono: Vol. 2 p. 24.
Nancy v. Zoe.
Napoleon Solo: Vol. 3 p. 141.
Narda: Vol. 2 p. 20, 81, Vol. 3 p. 165.
Nance Rossa: Vol. 2 p. 182, 183.
Nat: Vol. 2 p. 87.
Natacha. Vol. 2 p. 109.
Natalia: Vol. 2 p. 56.
Nat del Santa Cruz: Vol. 2 p. 87.
National Lampoon: Vol. 1 p. 95; Vol. 3 p. 88.
Natohk. Vol. 1 p. 89.
I Naufraghi del Tempo (Les Naufragés du Temps). Vol. 3 p. 45, 83.
Naylor, Bob: Vol. 2 p. 99.
Nazca. Vol. 3 p. 40.
Nebress, Rudy: Vol. 1 p. 100.
Necron: Vol. 3 p. 154.
Nembo Kid v. Superman.
Nergon: Vol. 1 p. 92.
Nerofumo: Vol. 1 p. 153.
Nero Wolfe: Vol. 3 p. 130, 131.
Nessuno: Vol. 3 p. 177.
Neugebauer, Walter: Vol. 1 p. 208, Vol. 2 p. 183.
Neutron: Vol. 3 p. 176.
Neville, Dennis. Vol. 1 p. 67.
The New Adventures of Frankenstein: Vol. 3 p. 145.
New Comics. Vol. 3 p. 106.
New Fun: Vol. 3 p. 45, 144.
New Fun Comics: Vol. 1 p. 4; Vol. 3 p. 106.
New Funnies. Vol. 1 p. 186, Vol. 3 p. 126.
New Genesis: Vol. 3 p. 55.
The New Gods: Vol. 3 p. 55.
The Newlyweds v. Cirillino.
New Moon: Vol. 1 p. 99.
New Mutants: Vol. 1 p. 48.
New Teen Titans: Vol. 1 p. 47.
New York anno zero: Vol. 3 p. 91.
Nicholas, Charlie: Vol. 1 p. 12.
Nichole: Vol. 2 p. 45.
Nick Carter: Vol. 3 p. 132.
Nickel, Helmut: Vol. 2 p. 96.
Nick Fury: Vol. 3 p. 16.
Nick Raider: Vol. 3 p. 138.
Nico: Vol. 2 p. 86, 103, Vol. 3 p. 22.
Nicola: Vol. 2 p. 57.
Nicolas Biggelow: Vol. 1 p. 123.
Nicoletta. Vol. 1 p. 147, 148, 153.
Nicolò, Eno: Vol. 2 p. 87, 122, 167.
Nidasio, Grazia: Vol. 1 p. 135, 144, 145, 147, Vol. 2 p. 23, Vol. 3 p. 36.
De Nieuwe Gids: Vol. 2 p. 70.
Night Breed: Vol. 3 p. 157.
Nightcrawler: Vol. 1 p. 43.
Nightmare: Vol. 1 p. 80; Vol. 3 p. 153.
Nilus. Vol. 2 p. 60, 130.
La Nina di Gibraltar: Vol. 2 p. 88, 94, 95.
Nippur de Lagash. Vol. 2 p. 130.
Nita: Vol. 2 p. 117.
Nizar: Vol. 2 p. 122.
Nizzi, Claudio: Vol. 1 p. 148, 153; Vol. 2 p. 89, 164, 177, Vol. 3 p. 138.
Nodell, Mart: Vol. 1 p. 14.
Nonna Abelarda: Vol. 1 p. 199.
Nonna Matematica. Vol. 1 p. 134.
Nonna Papera: Vol. 1 p. 174, 175, 176.
Nonnina. Vol. 1 p. 184.
Nonno Joe: Vol. 3 p. 153.
Noore, Bob: Vol. 3 p. 34.
Nora: Vol. 2 p. 8.
Norge Benson: Vol. 3 p. 46.
Normalman. Vol. 1 p. 53.
Norrin Rad v. Silver Surfer.
Norris, Paul: Vol. 2 p. 85, Vol. 3 p. 31.
Nosferatu. Vol. 3 p. 151, 156.
Noshuma: Vol. 2 p. 103.
I Notturni: Vol. 3 p. 154.
Novelli, Enrico: Vol. 3 p. 35.
Novelli, Luca: Vol. 2 p. 60.
Nowlan, Philip. Vol. 2 p. 98, Vol. 3 p. 28, 29, 30.
Nube Rossa: Vol. 2 p. 154.
Numero Uno: Vol. 3 p. 132, 154.
Nusset. Vol. 2 p. 108.
Nyman, Ingrid Vang: Vol. 1 p. 144.
Nyoka, the Jungle Girl: Vol. 2 p. 77; Vol. 3 p. 171.

O

Obadiah Carrington: Vol. 2 p. 190.
Obelix: Vol. 2 p. 131, 135, 138.
Occhio di Bue: Vol. 2 p. 163.
Occhio di Falco: Vol. 1 p. 36.
Occhio di Pernice: Vol. 2 p. 163.
Occhio di Pollo: Vol. 2 p. 164.
Octopus: Vol. 1 p. 42.
Odd Bodkins. Vol. 2 p. 46.
Odino: Vol. 1 p. 76, 77, 98.
2001 Odissea nello Spazio: Vol. 3 p. 56, 71.
Odissey: Vol. 3 p. 88.
Odkin: Vol. 1 p. 101.
O'Donnell, Peter: Vol. 3 p. 127.
O'Donoghue, Michael: Vol. 3 p. 77, 172.
Od Wali do Brazylii: Vol. 2 p. 119.
Oesterheld, Héctor German. Vol. 2 p. 114, 167, 168, 186, 189; Vol. 3 p. 17, 72, 73, 91, 136, 150.
Offissa Pup: Vol. 1 p. 163.
Off-Side: Vol. 2 p. 55.
Ogota: Vol. 1 p. 104.
O'Hara, Allan: Vol. 3 p. 171.
Okay Quack: Vol. 1 p. 174, 179.
O'Keefe, Neil: Vol. 3 p. 102.
Oklahoma: Vol. 2 p. 149.
Ola: Vol. 3 p. 57.
Old Pecos. Vol. 2 p. 172.
The Old Witch: Vol. 3 p. 146.
Olimpia: Vol. 3 p. 155.
Olimpiastri: Vol. 2 p. 111.
Oliveira, Lucho: Vol. 2 p. 117.
Olivera, Lucho: Vol. 2 p. 130.
Oliver Bommel: Vol. 1 p. 208.
Oliver Flagg. Vol. 2 p. 45.
Olivia (Olive Oyl): Vol. 2 p. 10, 64, 65, 67.
Olivier Rameau: Vol. 1 p. 81, 84.
Ollivier, Jean: Vol. 2 p. 129, 133, 172, 174.
Olnk: Vol. 2 p. 107, Vol. 3 p. 40.
Oltretomba: Vol. 3 p. 154.
Oltretomba colore: Vol. 3 p. 154.
Oltretomba gigante: Vol. 3 p. 154.
Olympia Moore. Vol. 3 p. 154.
O'Malley, Michael: Vol. 3 p. 116.
O'Neil, Dennis. Vol. 3 p. 111, 112.
O'Neill, Dan: Vol. 1 p. 93, 213; Vol. 2 p. 46.
O'Neill, Harry: Vol. 2 p. 145.
O'Neill, Kevin: Vol. 3 p. 89.
O'Neil, R.: Vol. 3 p. 78.
Onesto Abele: Vol. 2 p. 13.
Oneta, Franco: Vol. 2 p. 79.
Ongaro, Alberto: Vol. 2 p. 96.
Ongaro, Paolo: Vol. 2 p. 110, 119.
Opus: Vol. 1 p. 215.
Orazio: Vol. 1 p. 168.
Ordralfabetix. Vol. 2 p. 135.
Oreste: Vol. 2 p. 57.
Orient Express: Vol. 2 p. 90, 104, 191; Vol. 3 p. 125, 139, 141, 160.
Origone, Agostino: Vol. 2 p. 60, 130.
Origone, Franco: Vol. 2 p. 60, 130.
Orion: Vol. 3 p. 74.
Orlando, Joe: Vol. 1 p. 23, 44; Vol. 2 p. 43; Vol. 3 p. 48, 49, 146, 149.
Orso: Vol. 2 p. 189.
Ortiz, José: Vol. 3 p. 141.
Ortiz, Juan: Vol. 3 p. 92.
Osborne, Ted: Vol. 1 p. 172.
Oscar Nasolungo: Vol. 1 p. 199; Vol. 2 p. 189.
Oski (Conti, Oscar). Vol. 2 p. 54.
OSS 117: Vol. 3 p. 125.
Ostani, Fabrizio: Vol. 2 p. 59.
Oswald. Vol. 1 p. 164, 165, Vol. 3 p. 139.
Oswald the Lucky Rabbit: Vol. 1 p. 185.
Otomar Svoboda: Vol. 2 p. 90.
Otomo, Katsuhiro: Vol. 3 p. 87.
Otto Kartoffel: Vol. 1 p. 135.
Otto Krunz: Vol. 2 p. 55.
Ouchy Mugouchy: Vol. 3 p. 101.
Oumpah-Pah: Vol. 2 p. 183.
Our Army at War: Vol. 3 p. 15.
Our Fightin' Forces. Vol. 3 p. 15.
Our Gang Comics: Vol. 1 p. 188.
Outcault, Richard Felton: Vol. 1 p. 114, 115, 117, 118, 160; Vol. 2 p. 32.
Out of the Night: Vol. 3 p. 146.
Out of the Shadows: Vol. 3 p. 146.
Overgard, William: Vol. 3 p. 118.
Overland Trail: Vol. 2 p. 190, 190.
Overseas Weekly: Vol. 3 p. 165.
Owayodata: Vol. 2 p. 183.
Owen Cantrell: Vol. 2 p. 124.

P

Paape, Eddy: Vol. 3 p. 44, 129.
Pablo: Vol. 3 p. 73.
Pablo Pastor: Vol. 2 p. 128.
Pacinotto il fantasma poliziotto: Vol. 3 p. 153.
Paddy Paine: Vol. 3 p. 20.
Padre Adriano: Vol. 1 p. 153.
Pagan Lee: Vol. 3 p. 117.
Pagot, Toni: Vol. 2 p. 110.
Pailler, Jean: Vol. 3 p. 179.
Pak v. Splinter.
Pal. Vol. 2 p. 102.

Pal, George: Vol. 3 p. 70.
Palissandro Giacinto Livingstone: Vol. 2 p. 102
Palla: Vol. 1 p. 135, 153; Vol. 2 p. 72, 73.
Palladino, Michael: Vol. 3 p. 25.
Pal ino. Vol. 1 p. 183
Pallotti, Gino. Vol. 2 p. 122, 176, 185
Palma, Pietro: Vol. 3 p. 77.
Palmer, Tom: Vol. 3 p. 149.
Paludetti, Fausto: Vol. 2 p. 111
Paludetti, Franco: Vol. 2 p. 86, 114; Vol. 3 p. 22, 121.
Pamela: Vol. 2 p. 92
Pamela Brook: Vol. 2 p. 185.
Pancho: Vol. 2 p. 166, 175.
Panda: Vol. 1 p. 208.
Pandora: Vol. 2 p. 88.
Panebarco, Daniele: Vol. 3 p. 133.
Panorama: Vol. 2 p. 49, 57, 58, Vol. 3 p. 178.
Panoramix: Vol. 2 p. 131, 135.
Pantaleo: Vol. 1 p. 197.
Pantera: Vol. 2 p. 86, Vol. 3 p. 22
Pantera Bionda: Vol. 2 p. 78; Vol. 3 p. 171, 174.
Pantera Nera: Vol. 1 p. 36, 37
Pantera Rosa: Vol. 1 p. 211.
Panterina: Vol. 2 p. 77.
Papagoras: Vol. 2 p. 126.
Paparella, Raffaele: Vol. 2 p. 149, 156.
Papà Yokum. Vol. 2 p. 13, 15.
Paperbat: Vol. 1 p. 180.
Paperina: Vol. 1 p. 174, 175, 176, 180.
Paperinik: Vol. 1 p. 174, 175, 179, 180.
Paperinika: Vol. 1 p. 174.
Paperino v. Donald Duck. Vol. 1 p. 71, 161, 168, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 180, 182, 190, 198, 199, 200, 209; Vol. 2 p. 110, 112; Vol. 3 p. 62.
Paperoga: Vol. 1 p. 174, 175, 180.
Paperon de' Paperoni: Vol. 1 p. 175, 177, 179, 198
Pappalardo: Vol. 1 p. 187.
Papy: Vol. 1 p. 198.
Papyrus: Vol. 2 p. 130.
Papys Bill: Vol. 1 p. 198.
Paquita: Vol. 2 p. 163
Paradosso temporale: Vol. 3 p. 91
Parassita: Vol. 1 p. 11.
Parente, bill: Vol. 3 p. 147
Paris-Match. Vol. 2 p. 61.
Parker, Bill: Vol. 1 p. 12, 13.
Parker, Brant: Vol. 2 p. 45.
Parsifal: Vol. 1 p. 95.
Parvus (Cornio, Raffaele): Vol. 3 p. 121
Passionella: Vol. 2 p. 41
Pat. Vol. 2 p. 154; Vol. 3 p. 6.
Patamousse: Vol. 1 p. 204.
Pat Chan: Vol. 1 p. 132.
Pat La Rocca: Vol. 3 p. 119.
Pat McRyan: Vol. 2 p. 160.
Pat Patton: Vol. 3 p. 104.
Patria Vieja. Vol. 2 p. 141.
Patrick: Vol. 2 p. 116.
Patrick Fitzgerald: Vol. 2 p. 168.
Pat Ryan: Vol. 2 p. 85.
Patsy: Vol. 3 p. 132
Patterson, John: Vol. 3 p. 106.
Patterson, William: Vol. 3 p. 64.
Patti: Vol. 1 p. 139.
La Pattuglia dei bufali: Vol. 2 p. 158
Paul: Vol. 2 p. 89.
Paul Payne (Piffarerio, Paolo): Vol. 2 p. 139, 170.
Paul Temple: Vol. 3 p. 126, 141.
Paul Terry Comics. Vol. 1 p. 193
Paysito: Vol. 1 p. 144.
Pazienza, Andrea: Vol. 2 p. 48.
Peabody: Vol. 1 p. 49
Peanuts. Vol. 1 p. 133, 140, 143, 152, 155, 189, Vol. 2 p. 36, 38, 40, 54.
Les Peaux-Rouge: Vol. 2 p. 183.
Pecos Bill: Vol. 2 p. 152, 156.
Pedrazza, Augusto: Vol. 1 p. 161; Vol. 2 p. 78.
Pedrito el Drito: Vol. 2 p. 163.
Pedro: Vol. 2 p. 139
Pedrocchi, Carlo: Vol. 1 p. 178.
Pedrocchi, Federico: Vol. 1 p. 70, 71, 174; Vol. 2 p. 101, 137, 147, Vol. 3 p. 11, 36.
Peellaert, Guy: Vol. 2 p. 53, Vol. 3 p. 172.
Peg-Leg-Pete v. Gambadilegno.
Pelezinho. Vol. 2 p. 117.
Pelisse v. Velissa
Pellefant: Vol. 1 p. 209.
Pellejero, Ruben: Vol. 2 p. 97
Pelletier: Vol. 2 p. 178.
Pellos, René. Vol. 3 p. 38, 171.
Penna Bianca: Vol. 2 p. 156.
Pennacchio, Gabriele: Vol. 3 p. 121.
Pennacchioli, Sauro: Vol. 3 p. 138.
Il Pennello: Vol. 3 p. 18.
Pennino: Vol. 1 p. 180.
Penny: Vol. 1 p. 147
Penthouse: Vol. 3 p. 172.
Pep: Vol. 1 p. 69, 148
Pepin: Vol. 2 p. 26.
Pepito: Vol. 1 p. 135, 145; Vol. 2 p. 138.
Pepper Frank S.: Vol. 3 p. 61.
Perego, Giuseppe: Vol. 2 p. 86, 119, 151
Perez Del Castillo, Arturo: Vol. 2 p. 167, 168, 186.
Perez, George. Vol. 1 p. 50; Vol. 3 p. 54
Peric: Vol. 3 p. 67.
Pericoli & Pirella: Vol. 2 p. 49, 57
Pericoli, Tullio: Vol. 2 p. 57.
Perini, Maria Grazia: Vol. 3 p. 121.
Perla di Labuan: Vol. 2 p. 58.
Perone: Vol. 1 p. 146.
Peroni, Carlo: Vol. 1 p. 146, 153, 153, Vol. 2 p. 55; Vol. 3 p. 151, 153.
Perrott, Reg: Vol. 2 p. 92, 100.
Perry: Vol. 1 p. 147
Perry Mason: Vol. 3 p. 114.
Perry White: Vol. 1 p. 11
Perry Winkle v. Bicot
The Persuaders. Vol. 3 p. 141.
Pertica: Vol. 1 p. 135, 153, Vol. 2 p. 72, 73.
Pertichino: Vol. 1 p. 135.
Pete Fletcher: Vol. 2 p. 125
Pete Mangan: Vol. 3 p. 69.
Peter: Vol. 2 p. 40.
Peter Pan: Vol. 1 p. 71.
Peter Parker v. Uomo Ragno, Spider-man.
Peter Porkchops: Vol. 1 p. 189
Peter Porker: Vol. 1 p. 216.
Peters, Harry G.: Vol. 1 p. 16
Le Petit Français Illustré: Vol. 1 p. 127, Vol. 2 p. 4.
Petit Nouage: Vol. 2 p. 172.
Petit Tonnerre v. Piccolo Tuono.
Le Petit Vingtième: Vol. 1 p. 128, Vol. 2 p. 69
Petrosino. Vol. 3 p. 118.
Pett, Norman. Vol. 2 p. 126; Vol. 3 p. 166
Petzi: Vol. 1 p. 209
Peyo (Culliford, Pierre): Vol. 1 p. 81 83, Vol. 2 p. 71, 72, 111
Pezzin, Giorgio. Vol. 1 p. 179; Vol. 3 p. 133
Pfeuffer, Carl: Vol. 2 p. 174, Vol. 3 p. 34
Pflip (Fl p): Vol. 1 p. 198, 200.
Phantom v. Uomo Mascherato.
Phenix: Vol. 2 p. 108.
Philbert Desenex: Vol. 1 p. 213.
Phil Corrigan v. Agente Segreto X-9
Philip Mortimer: Vol. 3 p. 40, 65, 92.
Philip Rembrandt v. Neutron.
Phillis: Vol. 2 p. 192
Phil Perfect: Vol. 3 p. 132.
Phineas Freak: Vol. 2 p. 46.
Phoebe Zeit-Geist: Vol. 3 p. 172, 173.
Phoenix. Vol. 1 p. 33, 46, 56.
Phogbound: Vol. 2 p. 15.
Phyllis Blossom: Vol. 2 p. 10.
Il Pianeta delle Scimmie: Vol. 3 p. 71.
Picchiarello. Vol. 1 p. 165, 186, 210.
La Piccola Betta v. Little Annie Rooney.
Piccola Neve (Petite Neige): Vol. 2 p. 180
Piccolo Crockett: Vol. 2 p. 150.
Piccolo Dente: Vol. 1 p. 153, Vol. 2 p. 164.
Piccolo Falco: Vol. 2 p. 153, 160
Piccolo Friedolf: Vol. 2 p. 25.
Il Piccolo Missionario: Vol. 1 p. 153.
Il Piccolo ranger: Vol. 2 p. 169.
Il Piccolo Sceriffo: Vol. 2 p. 152.
Piccolo Tuono: Vol. 2 p. 181
Pichard, Georges. Vol. 3 p. 173, 179.
Pico de Paperis: Vol. 1 p. 174, 176.
Picture Stories: Vol. 2 p. 118.
Piede di Corvo: Vol. 2 p. 178.
Les Pieds Nickelés: Vol. 1 p. 127, Vol. 2 p. 32, 33.
Pier Cloruro de' Lambicchi: Vol. 1 p. 119; Vol. 3 p. 36.
Pierina: Vol. 1 p. 199
Pierino: Vol. 1 p. 134, 199.
Piero: Vol. 3 p. 36.
Pierre Auguste Lafayette: Vol. 3 p. 60
Pierre Lacoste: Vol. 2 p. 90.
Pierre Tombal: Vol. 3 p. 153.
Pif: Vol. 1 p. 205, 206; Vol. 2 p. 129, Vol. 3 p. 43.
Pif Gadget: Vol. 1 p. 74, 205; Vol. 2 p. 139, 172.
Piggie: Vol. 2 p. 152.
Pig-Pen: Vol. 1 p. 154.
Pik: Vol. 1 p. 186.
Pilade: Vol. 1 p. 147
Pillacchera: Vol. 2 p. 86.
Pillazzi: Vol. 2 p. 58.
Pilot: Vol. 2 p. 192
Pilote: Vol. 2 p. 51, 104, 108, 138, 171, 180, 181; Vol. 3 p. 45, 83, 156, 179.
Pina: Vol. 1 p. 134.
Pinchon, Jean-Paul: Vol. 2 p. 5.
Pinfeathers: Vol. 2 p. 99.
Ping: Vol. 2 p. 72.
Pinguino: Vol. 3 p. 140.
Pini, Richard: Vol. 1 p. 99
Pini, Wendy: Vol. 1 p. 99.
Pinkerton Jr., Vol. 3 p. 98.
Pinkie: Vol. 1 p. 121
Pink Panther v. Pantera Rosa.
Pinky: Vol. 1 p. 203, Vol. 3 p. 98.
Pinky Rankin: Vol. 3 p. 6.
Pino: Vol. 1 p. 134.
Pinocchio. Vol. 1 p. 71, 140, 149.
Pinotto: Vol. 1 p. 135.
Pinotto e Zanzipù: Vol. 1 p. 135.
Pino Zac (Zaccaria, Giuseppe): Vol. 2 p. 48, 59
Pinson, Paul: Vol. 3 p. 99
Pip: Vol. 1 p. 162
Piperita Patty: Vol. 1 p. 154, Vol. 2 p. 38.
Piper Maiopi: Vol. 2 p. 163
Pippi Calzelunghe: Vol. 1 p. 141, 144.
Pippo (Goofy): Vol. 1 p. 129, 135, 153, 168, 173, 197, 208; Vol. 2 p. 72, 72, 73, 110, 111
Pippo e Lalla. Vol. 1 p. 122, Vol. 2 p. 16, 17, 23.
Pippo, Pertica e Palla: Vol. 1 p. 135.
Pippotto: Vol. 1 p. 135, 196.
Pip, Squeak and Wilfred. Vol. 1 p. 162.
Pirella, Emanuele: Vol. 2 p. 57.
Piroton, Arthur: Vol. 2 p. 109; Vol. 3 p. 129
Pisellino. Vol. 1 p. 131; Vol. 2 p. 10, 11, 66, 67
Pisu, Silverio: Vol. 2 p. 178.
Piuma Rossa: Vol. 2 p. 177.
Pixi v. Pixie: Vol. 1 p. 195.
Pixie v. Pix. Vol. 1 p. 195.
Placid: Vol. 1 p. 205.
Placid et Muzo: Vol. 1 p. 205.
Plain Jane: Vol. 1 p. 133.
Planet Comics. Vol. 3 p. 46, 76.
Planet Stories. Vol. 3 p. 46.
Plastic Man: Vol. 1 p. 15, 25, Vol. 3 p. 46, 106.
Plato: Vol. 3 p. 19.
Playboy: Vol. 1 p. 213, Vol. 2 p. 41, Vol. 3 p. 171
Playmen: Vol. 2 p. 58; Vol. 3 p. 177
Plexus Ranger: Vol. 3 p. 89.
Ploog, Mike: Vol. 1 p. 100; Vol. 3 p. 71, 145, 149.
Plumb. Charles: Vol. 1 p. 138.
Pluto: Vol. 1 p. 168.
Plutone: Vol. 1 p. 78.
PM: Vol. 1 p. 150.
Pob: Vol. 2 p. 89.
Pocsik, John: Vol. 3 p. 85.
Pogo: Vol. 1 p. 151, 189, 215, Vol. 2 p. 35
Poivet, Raymond: Vol. 3 p. 43.
Poldino Spaccaferro: Vol. 2 p. 72.
Poldo Sbaffini (Wellington Wimpy): Vol. 2 p. 65, 66, 67
Polese, Renato: Vol. 1 p. 146; Vol. 2 p. 174, 176.
Polidoro. Vol. 2 p. 117.
Il Politecnico: Vol. 1 p. 151.
La Poliziotta. Vol. 3 p. 175
Polly and her Pals. Vol. 1 p. 147.
Polly Dugan: Vol. 2 p. 188.
Polsky: Vol. 3 p. 72.
Pompea. Vol. 3 p. 175
Pompei, Mario: Vol. 1 p. 135
Pong: Vol. 2 p. 72.
Popeye v. Braccio di Ferro.
Pop Fight: Vol. 1 p. 139.
Popolo del Sole: Vol. 1 p. 99
Popular Teen-Agers Love: Vol. 2 p. 123.
Porcellino: Vol. 1 p. 196.
Porciani, Carlo: Vol. 2 p. 111, 155.
Porfiri: Vol. 3 p. 139.
Porky Pig v. Pallino.
Porky-Pine: Vol. 2 p. 35
Porter, Hank: Vol. 1 p. 71
Il Portiere: Vol. 2 p. 61
Post, Howard: Vol. 1 p. 74.
Posti Pelican: Vol. 1 p. 215.
Potame: Vol. 1 p. 206.
The Potts: Vol. 2 p. 23.
Pottsy: Vol. 3 p. 131
Powatan: Vol. 2 p. 157
Powder: Vol. 2 p. 165.
Powell, Bob: Vol. 2 p. 150, 151, Vol. 3 p. 112.
Power Pack: Vol. 1 p. 48.
Practical Pig v. Gummi.
Pratt, Hugo: Vol. 1 p. 146, Vol. 2 p. 88, 89 91, 94, 95, 96, 167, 192, Vol. 3 p. 17, 20, 119, 177.
Pravda: Vol. 2 p. 53, Vol. 3 p. 172.
Prentice, John: Vol. 3 p. 101, 117.
Primera Plana. Vol. 1 p. 155.
Princess Elaine: Vol. 3 p. 170.
Princess Pantha: Vol. 2 p. 77, Vol. 3 p. 171
Principe del 'Anello Nero: Vol. 1 p. 89.
Principe Lupettino: Vol. 1 p. 197
Principe Valiant: Vol. 1 p. 60, 64, 65, 66. 78, 93, 98, 104, 107, Vol. 2 p. 42, 76, 133.
Priscilla. Vol. 1 p. 146, 153.
Prize Comics: Vol. 3 p. 145
Prize Comics Western: Vol. 2 p. 182.
Procopio di Torrecupa: Vol. 2 p. 73, 163
Professor Avery Hildebrand: Vol. 1 p. 97.
Il Professore: Vol. 2 p. 61
Professor Hicks. Vol. 3 p. 160.
Professor Lumière: Vol. 3 p. 57
Professor Marcus. Vol. 3 p. 36.
Professor Marduk. Vol. 3 p. 39.
Professor Occultis. Vol. 2 p. 159.
Professor Salisbury: Vol. 3 p. 30.
Professor Vela: Vol. 3 p. 35.
Professor Wells: Vol. 3 p. 160.
Professor Wright: Vol. 3 p. 43
Professor Xavier: Vol. 1 p. 33, 43.
Il Profumo dell'Invisibile: Vol. 3 p. 178.
Pronipoti: Vol. 2 p. 17, 18.
Prosper: Vol. 1 p. 204.
Proteus: Vol. 2 p. 154.
Prudence Pimpleton: Vol. 2 p. 14, 34.
Pruneface: Vol. 3 p. 104.
PSI Force: Vol. 1 p. 55.
Psycho: Vol. 3 p. 145, 148.
P.T. Bridgeport: Vol. 2 p. 35.
Puffi. Vol. 1 p. 81, 82; Vol. 2 p. 71, 110, 111
Puffina. Vol. 1 p. 82, 83
Puffissimo. Vol. 1 p. 82
Pugacioff: Vol. 1 p. 198, Vol. 2 p. 55.
The Punisher War Journal: Vol. 3 p. 137.
Il Punitore (The Punisher): Vol. 3 p. 137.
Punkin-Head: Vol. 1 p. 133.
Putacaso: Vol. 1 p. 199
Pyzon: Vol. 2 p. 85.

Q

Qui, Quo, Qua (Huey, Dewey, Louie): Vol. 1 p. 174, 175, 176, 180, 190.
Quaderni del Sale: Vol. 2 p. 48.
Quadratino: Vol. 1 p. 119, 134, 141.
Quattrocchi. Vol. 2 p. 170
El Quebrado v. Lo zoppo.
Queenie: Vol. 1 p. 134, 139
Queirolo, Renato: Vol. 2 p. 137
Quickblade: Vol. 1 p. 99
Quick Draw McGraw v. Ernesto Sparalesto.
Quick et Flupke: Vol. 1 p. 128.
Quicksilver: Vol. 1 p. 36.
Qui la Legione: Vol. 2 p. 92.
Quincy: Vol. 1 p. 156.
Quino (Lavado, Joaquin): Vol. 1 p. 144, 155; Vol. 2 p. 27, 53, 54.
Quinto, Nadir: Vol. 2 p. 110, 178, 179

R

Rabier, Benjamin: Vol. 1 p. 204.
Rada: Vol. 2 p. 167
Raffaello: Vol. 1 p. 201.
Raffini: Vol. 3 p. 132.
Raff Pugno d'Acciaio: Vol. 3 p. 36, 62.
Rag: Vol. 2 p. 78.
Ragazza Invisibile v. Sue Storm.
Ragno: Vol. 3 p. 141.
Rahan: Vol. 1 p. 72, 74, Vol. 2 p. 130.
Raia: Vol. 3 p. 38.
Raleigh: Vol. 2 p. 190.
Ralph Norton: Vol. 3 p. 135.
Ramba la mercenaria: Vol. 3 p. 175
Ramir: Vol. 1 p. 69
Ramor: Vol. 1 p. 106.
Rampino: Vol. 2 p. 184.
Randall. Vol. 2 p. 168.
Randall, Ron: Vol. 1 p. 110.
Randy: Vol. 2 p. 108.
The Ranger: Vol. 1 p. 213
Ranger Smith: Vol. 1 p. 195
Ranocchio: Vol. 1 p. 196.
Ran Tan Plan (Ra Ta Plan): Vol. 1 p. 161, Vol. 2 p. 163.
Ranucci: Vol. 2 p. 185.
Rao: Vol. 3 p. 38, 39.
Rasmus. Vol. 2 p. 79.
Rasmus Klump v. Petzi
Rasputin. Vol. 2 p. 88, 95.
Ravelli, Louis: Vol. 3 p. 171
Raven: Vol. 1 p. 47
Raven Banner. Vol. 1 p. 98.
Ravengart. Vol. 3 p. 119.
Raven Sherman: Vol. 3 p. 165.
Raven Vanner: Vol. 1 p. 98.
Rawhide Kid: Vol. 2 p. 147
Ray Banana: Vol. 3 p. 132
Ray Collins (Zappietro, Eugenio). Vol. 3 p. 136
Raymond, Alex: Vol. 2 p. 11, 20, 80, 85, Vol. 3 p. 9, 31, 32, 34, 35, 43, 45, 52, 100, 101, 116, 117, 118, 123.
Raymond, Jim: Vol. 2 p. 11
Razon. Vol. 2 p. 141
Re Aguar di Thule: Vol. 1 p. 65.
Real Clue Crime: Vol. 3 p. 114.
Real Screen Comics. Vol. 1 p. 190.
Real Screen Funnies. Vol. 1 p. 189, 190.
Real West Romances: Vol. 2 p. 124.
Re Artù. Vol. 1 p. 65, 69, 95.
Rebecca: Vol. 2 p. 137.
Rebo. Vol. 3 p. 36, 62
Rebuffi, Giorgio: Vol. 1 p. 198, Vol. 2 p. 55, 138, 163
Red Barry v. Agente Segreto X-9.
Red Carson: Vol. 2 p. 146.
The Red Comet. Vol. 3 p. 46.
Red Dust: Vol. 2 p. 179.
Reddy: Vol. 1 p. 194
Redeye: Vol. 2 p. 182.
Redhair: Vol. 3 p. 68.
Re di Id. Vol. 2 p. 44.
Reding, Raymond: Vol. 3 p. 129.
Re di Picche: Vol. 2 p. 55
Red Ryder: Vol. 2 p. 145, 146, 163, 182
Red Sonja: Vol. 1 p. 87 88, 89, 91, 92, 102, 107, Vol. 3 p. 180.
Red Wolf: Vol. 2 p. 183.
Reed Richards v. Mister Fantastic
Reed, Rod: Vol. 1 p. 139; Vol. 2 p. 175
Regina. Vol. 3 p. 66.
Regina Crimilde. Vol. 1 p. 71.
Regina Nera: Vol. 1 p. 46
Reginito: Vol. 2 p. 26.
Reid, Ken: Vol. 3 p. 145.
Reinhardt: Vol. 2 p. 137.
Reiser: Vol. 2 p. 52.
Re Khalia. Vol. 1 p. 92.
Reincario. Vol. 2 p. 185.
Re Moscone: Vol. 1 p. 172
Remo Williams v. The Destroyer.
Renato Calio: Vol. 3 p. 118.
René Bosch: Vol. 2 p. 92.
Renzi, Roberto: Vol. 1 p. 161; Vol. 2 p. 78

Re Peste: Vol. 3 p. 155.
Repetto, Miguel: Vol. 2 p. 168, 187
Repetto, Mirco: Vol. 3 p. 135.
Restani, Renzo: Vol. 2 p. 185.
Restapopoulos: Vol. 2 p. 69.
Reuben Michail Flagg v. Mark Thurst.
Reverendo Black: Vol. 2 p. 192
Rex Baxter: Vol. 3 p. 10.
Rex Morgan: Vol. 2 p. 129
El Rey: Vol. 2 p. 154.
Ribera, Julio: Vol. 3 p. 156
Ribold ngue: Vol. 2 p. 32, 33
Richard Grey v. Black Condor.
Richie Rich v. Rico il ricco.
Ric Hochet v. Ric Roland
Rickenbacker, Eddie: Vol. 2 p. 99.
Rick Jones: Vol. 1 p. 36.
Rick O'Shay: Vol. 2 p. 182.
Rick Random: Vol. 3 p. 64, 66.
Rico il ricco: Vol. 1 p. 141.
Ric Roland: Vol. 3 p. 128, 129
The Riddler v. L'Enigmista.
Ridgway, John: Vol. 3 p. 158.
Ridondo: Vol. 1 p. 90.
Ringo Fonebone v. Captain Kutz.
Ringo Rowandt: Vol. 2 p. 170.
Rinkey-dinks: Vol. 1 p. 131.
Rin Tin Tin: Vol. 1 p. 161, Vol. 2 p. 175
Rio Kid: Vol. 2 p. 155
Rip Kirby: Vol. 2 p. 11, Vol. 3 p. 101, 116, 117, 118, 119.
Ritt, William: Vol. 3 p. 30, 31, 57.
Rius (Del Rio, Eduardo): Vol. 2 p. 54.
La Rivoluzione sessuale di Peter e Zizi: Vol. 2 p. 61.
Roba, Jean: Vol. 1 p. 129, 130; Vol. 2 p. 71, 72
Robbins: Vol. 1 p. 138.
Robbins, Frank: Vol. 2 p. 99, 101, 103; Vol. 3 p. 5, 13, 109, 112.
Robert: Vol. 3 p. 43.
Robert Britton: Vol. 3 p. 20.
Robert Kent: Vol. 2 p. 90.
Roberto: Vol. 3 p. 36.
Robert van Stoerum: Vol. 2 p. 96
Rob il giramondo (Rob the Rover): Vol. 2 p. 96.
Robin: Vol. 1 p. 35, 47; Vol. 3 p. 108, 109, 110, 140; Vol. 3, p. 107
Robin Chester-Perry: Vol. 2 p. 50.
Robin Malone: Vol. 2 p. 124, 126.
Robinson: Vol. 2 p. 96; Vol. 3 p. 119.
Robinson, Jerry: Vol. 2 p. 41
Robin, the Wonder Boy (Robin, il ragazzo meraviglia): Vol. 3 p. 107.
Robot Fighter: Vol. 3 p. 51
Robottino: Vol. 3 p. 36.
Roca, Luis: Vol. 3 p. 78.
Roche, Ruth: Vol. 3 p. 145
Rockerduck: Vol. 1 p. 175
Rocket v. Kid Flash: Vol. 1 p. 35, Vol. 3 p. 69
Rocky: Vol. 2 p. 152.
Rocky Rider: Vol. 2 p. 166.
Roddy: Vol. 2 p. 159.
Rodion: Vol. 3 p. 43.
Roger Drumm v. Thun'da.
Rogers, Alan: Vol. 3 p. 68
Rogue Trooper: Vol. 3 p. 89
Roland Eagle: Vol. 2 p. 87
Rolandi, Tullio: Vol. 3 p. 77.
Rolando e Pirulì: Vol. 1 p. 82; Vol. 2 p. 71
Rolf Krüger: Vol. 2 p. 90.
Rollin, Jean: Vol. 3 p. 172.
Romanini, Giovanni: Vol. 2 p. 74, Vol. 3 p. 121, 154.
Romano il legionario: Vol. 2 p. 101, 102, Vol. 3 p. 11
Rome: Vol. 1 p. 46.
Romeo Brown: Vol. 2 p. 74, Vol. 3 p. 167
Romero, Enrique: Vol. 3 p. 79, 127.
Romita, John: Vol. 1 p. 27, 31, Vol. 3 p. 137.
Rompi: Vol. 1 p. 148.
Ronald Jet: Vol. 2 p. 103.
Ronin: Vol. 1 p. 201
Ronny Balboa: Vol. 3 p. 138.
Ronson: Vol. 2 p. 87
Ron Warlock: Vol. 2 p. 188.
Rork: Vol. 3 p. 91.
Rorschach: Vol. 1 p. 56.
Rosabel: Vol. 2 p. 148.
Rosaria: Vol. 2 p. 102.
Rosaspina: Vol. 1 p. 135.
Roscoe "Rosso" Stenton: Vol. 2 p. 90.
Roscoe Sweeney: Vol. 2 p. 101
Rose: Vol. 2 p. 18
Rose Psychic: Vol. 3 p. 144.
Rosinski, Grzegorz: Vol. 1 p. 104, 105; Vol. 2 p. 119.
Ross, Charles Henry: Vol. 2 p. 31.
Ross, Mark: Vol. 3 p. 20
Rostagno, Marco: Vol. 3 p. 77, 151
Rota, Marco: Vol. 1 p. 20, 179, Vol. 2 p. 119.
Rotundo, Massimo: Vol. 3 p. 141
Rouge: Vol. 3 p. 6.
Roume, Carlos: Vol. 2 p. 141
Roussoe, George: Vol. 3 p. 116.
Rowena: Vol. 3 p. 160.
Rowlandson, Thomas: Vol. 2 p. 31
Rowlf: Vol. 3 p. 84.
Roy D'Ami (Dami, Rinaldo): Vol. 1 p. 135, Vol. 2 p. 156, 157, 158.
Roy Mann: Vol. 3 p. 160
Roy, Mike: Vol. 3 p. 131.
Roy of the Rovers: Vol. 2 p. 117.
Roy Rogers: Vol. 2 p. 174.
Roy, Yves: Vol. 2 p. 136, 172.
Rozan, George: Vol. 3 p. 111.
Rozan, Jerome: Vol. 3 p. 111
Ruba Hood: Vol. 2 p. 44.
Rubino, Antonio: Vol. 1 p. 71, 119, 134, 135, 141, 178, 196.
Ruby Scott: Vol. 2 p. 161
Ruff: Vol. 1 p. 125, 134, 194
Rufus: Vol. 2 p. 45
Ruggles: Vol. 2 p. 18
Rulah, the Jungle Goddess: Vol. 3 p. 171.
Rupert: Vol. 1 p. 162.
Russel, Craig: Vol. 1 p. 96, Vol. 3 p. 54, 88.
Russel, Jim: Vol. 2 p. 23.
Rusty: Vol. 2 p. 175.
Rusty Riley: Vol. 1 p. 134, 139.

S

Saccarello, Angelo: Vol. 2 p. 148; Vol. 3 p. 134.
Saddle Romances: Vol. 3 p. 48.
Sadik: Vol. 3 p. 122
Sad Sack: Vol. 3 p. 11, 12, 18.
Saenz, Michael: Vol. 3 p. 88.
Saga de Xam: Vol. 3 p. 172.
Sagendorf, Bud: Vol. 2 p. 67
Saguaro: Vol. 2 p. 184.
The Saint: Vol. 3 p. 114.
Saint-Laurent, Yves: Vol. 1 p. 140.
Saint-Ogan, Alain: Vol. 1 p. 127, 128, 204, Vol. 3 p. 38.
Saio, Alfredo: Vol. 3 p. 122.
Saio, Andreina: Vol. 3 p. 122.
Sa-Kya: Vol. 2 p. 91
Salinas, Alberto: Vol. 2 p. 92, 137.
Salinas, José Luis: Vol. 2 p. 117, 167 175.
Sally Brown: Vol. 2 p. 39.
Sally Forth: Vol. 3 p. 166.
Sally McBride: Vol. 2 p. 90
Saloon: Vol. 2 p. 177
Salsiccia: Vol. 1 p. 197
Salvia: Vol. 3 p. 67
Sam: Vol. 2 p. 157.
Samantha: Vol. 3 p. 123.
Sam Boyle: Vol. 2 p. 158.
Sam Catchem: Vol. 3 p. 104
Sam Driver: Vol. 3 p. 117
Sam Hill: Vol. 3 p. 114
Sammarini, Ugo: Vol. 3 p. 77
Sammy: Vol. 1 p. 198.
Sampayo, Carlos: Vol. 3 p. 136.
Sam Pezzo: Vol. 3 p. 138
Samurai: Vol. 2 p. 103, 111.
Sam Willer: Vol. 2 p. 161
San-Antonio: Vol. 3 p. 129.
Sanchez Abuli, Enrique: Vol. 3 p. 139.
Sandokan: Vol. 2 p. 58, 140.
Sandy: Vol. 1 p. 134, 136.
Sanguinari: Vol. 3 p. 154, 5
Sanmauro (Traverso, Raul): Vol. 2 p. 177
Santilli: Vol. 2 p. 185.
I Santincielo: Vol. 2 p. 60.
Il Santo: Vol. 3 p. 131.
Sara: Vol. 3 p. 154.
Sarakan: Vol. 2 p. 87
Sarakelian: Vol. 2 p. 91
Sargento Kirk v. Sgt. Kirk.
Sartoris, Pietro: Vol. 2 p. 157.
Satanik: Vol. 2 p. 139, Vol. 3 p. 122, 150, 175
Satanrrish: Vol. 1 p. 80
Satira Politica: Vol. 2 p. 61.
Saturn Gir. (Saturnia): Vol. 1 p. 35.
Satyricon: Vol. 2 p. 49.
Saudelle, Franco: Vol. 3 p. 178.
Saudelli, Franco: Vol. 3 p. 139.
Saul v. Due Pelli.
Saunders, Allen: Vol. 2 p. 16, 182, Vol. 3 p. 103.
Savage: Vol. 3 p. 125.
Savage Tales: Vol. 1 p. 89, 91, Vol. 3 p. 149
Savant, Paul: Vol. 3 p. 77.
Savard, Didier: Vol. 3 p. 141
Savi, Carlo: Vol. 2 p. 122, 176.
Sazae-San: Vol. 2 p. 24
Sbison: Vol. 2 p. 58.
Scala, Guido: Vol. 2 p. 138.
Scamp v. Lilio.
Scarlet (Scarlett Witch): Vol. 1 p. 36.
Scarlett Dream: Vol. 3 p. 78. 172.
Scarpa, Romano: Vol. 1 p. 179, Vol. 2 p. 111, 119.
Scarpelli, Filiberto: Vol. 1 p. 135.
Scarth: Vol. 3 p. 78, 168.
Lo Sceriffo Fox: Vol. 2 p. 163.
Scheepmaker, Nico: Vol. 2 p. 117.
Lo Scheletro: Vol. 3 p. 154.
Schizzo: Vol. 1 p. 135.
Schmidt, Charles: Vol. 3 p. 98.
Schroeder: Vol. 1 p. 154, Vol. 2 p. 37, 38, 39.
Schtroumpfs v. Puffi.
Schultz, Charles Monroe: Vol. 1 p. 152, 154, 156, Vol. 2 p. 36, 39
Schuster, Joe: Vol. 3 p. 107
Sciabar: Vol. 2 p. 87
Science Comics: Vol. 3 p. 49
Scientific Adventurer: Vol. 3 p. 106.
Sciotti, Antonio: Vol. 3 p. 151.
Sciuscià: Vol. 2 p. 86; Vol. 3 p. 22, 23.
Sclavi, Tiziano: Vol. 2 p. 179; Vol. 3 p. 133, 158, 160.
Scolari, Giovanni: Vol. 3 p. 36.
La Scommessa: Vol. 3 p. 155.
Lo Sconosciuto: Vol. 2 p. 74, Vol. 3 p. 125.
Scorchy Smith: Vol. 2 p. 99, 101, Vol. 3 p. 4, 5.
Scorpioni del deserto: Vol. 3 p. 17.
Scotch: Vol. 2 p. 185.
La Scotennatrice: Vol. 2 p. 147
Scòzzari, Filippo: Vol. 2 p. 48.
Scudellari, Giorgio: Vol. 2 p. 113, 155.
Scuterino: Vol. 1 p. 135
Sea Hag v. Strega del Mare.
Secret Agent X-9 v. Agente Segreto X 9.
Secret Hearts: Vol. 2 p. 124.
The Seekers v. Segugi
Segar, Elzie Chrisler: Vol. 2 p. 10, 64, 67
Segna, Pini: Vol. 2 p. 114.
Segrelles, Vicente: Vol. 1 p. 107.
Segug: Vol. 3 p. 127
Segura, Antonio: Vol. 3 p. 88, 92
Seito-Shokun: Vol. 2 p. 128.
Sejas, Ernesto R. Garçia: Vol. 2 p. 128.
Sekowsky, Mike: Vol. 3 p. 50.
Selena: Vol. 3 p. 36, 37
Selene: Vol. 3 p. 77.
Selva, Piero: Vol. 2 p. 178. Vol. 3 p. 36.
La Semaine de Suzette: Vol. 2 p. 5.
Sémaphore: Vol. 1 p. 207.
Sembilang il Malese: Vol. 2 p. 85.
Semper Fi: Vol. 3 p. 25
Sénéchal: Vol. 1 p. 207
Senza famiglia (Sans famille): Vol. 2 p. 128
Serafino: Vol. 1 p. 161, 198.
Sergej Orloff: Vol. 3 p. 93.
Sergente Baldo: Vol. 2 p. 163.
Sergente Fury: Vol. 3 p. 16.
Sergente O'Hara: Vol. 2 p. 169.
Sergente Pat: Vol. 3 p. 98.
Sergente Rock: Vol. 3 p. 15.
Sergente York: Vol. 2 p. 158.
Sergio: Vol. 2 p. 59
Serpolet: Vol. 1 p. 206.
Serres, Patrice: Vol. 2 p. 105, 108.
Servizio Segreto: Vol. 3 p. 125.
La Settimana Enigmistica: Vol. 2 p. 19.
Severin, John: Vol. 2 p. 43, 77, 150, 182, Vol. 3 p. 15, 25, 147.
Severin, Marie: Vol. 1 p. 90.
Sexbulles: Vol. 3 p. 179
Sexton Blake: Vol. 3 p. 126.
Sgraffigna: Vol. 2 p. 72.
Sgrilli, Roberto: Vol. 1 p. 135, 196.
Sgrizzo: Vol. 1 p. 175.
Sgt. Kirk: Vol. 1 p. 131; Vol. 2 p. 88. 141, 167, 190; Vol. 3 p. 17.
Sgt. Spook: Vol. 3 p. 144.
Shadow: Vol. 1 p. 6; Vol. 3 p. 111, 112, 141
Shadow Comics: Vol. 3 p. 112.
The Shadow Magazine: Vol. 3 p. 111.
Shadow Warrior: Vol. 1 p. 109
Shamblum, Mark: Vol. 1 p. 109
Shangai Lil: Vol. 2 p. 85.
Shanna, la donna diavolo (Shanna, The She-Devil): Vol. 1 p. 73.
Shan-Ton: Vol. 3 p. 122.
Sharajsha: Vol. 1 p. 90.
Sharkey: Vol. 1 p. 142.
Shayera v. Hawkgirl
Shearer, Ted: Vol. 1 p. 156.
Sheena: Vol. 1 p. 73: Vol. 2 p. 78.
Sheena, regina della giungla: Vol. 3 p. 170.
Sheena, the Queen of the Jungle: Vol. 2 p. 77.
She-Hulk: Vol. 1 p. 48.
Shelton, Gilbert: Vol. 1 p. 213; Vol. 2 p. 46.
Sherlock Holmes: Vol. 3 p. 114, 130.
Sherlocko the Monk: Vol. 3 p. 130.
Sherlock Time: Vol. 3 p. 136.
Shermy: Vol. 2 p. 39.
Shiera v. Hawkgirl
Shikibo, Murasaki: Vol. 2 p. 128.
Shining Knight: Vol. 1 p. 68.
Shirow, Masamune: Vol. 3 p. 87
Shmoo: Vol. 1 p. 200, Vol. 2 p. 15, 34.
Shock Suspenstories: Vol. 3 p. 146.
Shogun Warrior: Vol. 1 p. 46.
Shooter, Jim: Vol. 1 p. 35, 44, 49, 95.
Showcase: Vol. 1 p. 74.
Shrevy: Vol. 3 p. 112.
Shuster, Joe: Vol. 3 p. 144.
Sickbock: Vol. 1 p. 208.
Sickles, Noel: Vol. 2 p. 99, Vol. 3 p. 4, 5.
Sidney Saunders: Vol. 1 p. 130.
Sidobre, Jean: Vol. 3 p. 179.
Sidonie: Vol. 2 p. 70.
Siegel, Jerome: Vol. 1 p. 13.
Siegel, Jerry: Vol. 3 p. 107, 144.
Sienkievicz, Bill: Vol. 3 p. 180.
Sif: Vol. 1 p. 77.
Sigh: Vol. 1 p. 203.
Signora Lewis: Vol. 2 p. 192.
La Signorina Merletto v. Miss Lace.
Silas (McCay, Winsor): Vol. 3 p. 144.
Silent Knight: Vol. 1 p. 93.
Silly Seal: Vol. 1 p. 215.
Silly Sidney: Vol. 1 p. 193
Silly Simphony: Vol. 1 p. 71, 172, 173, 174, 196.
Silver (Silvestri, Guido): Vol. 1 p. 202, 203, Vol. 2 p. 187.
Silver Jack: Vol. 2 p. 158.
Silver Stone: Vol. 2 p. 108.
Silver Streak: Vol. 3 p. 113.
Silver Surfer: Vol. 1 p. 22, 24, 38, 39; Vol. 3 p. 54, 82.
Silvestrino (Junior): Vol. 1 p. 184.
Silvestro (Sylvester): Vol. 1 p. 184, 203.
Sim, Dave: Vol. 1 p. 201.
Simms, Tom: Vol. 2 p. 67.
Simon Garth: Vol. 3 p. 149.
Simon Girty: Vol. 2 p. 168.
Simon, Joe: Vol. 1 p. 17, 23, Vol. 2 p. 123, Vol. 3 p. 8, 114, 115, 146.
Simonson, Walt: Vol. 1 p. 95, Vol. 3 p. 71
Simon Templar v. Il Santo.
Sinchetto, Giovanni: Vol. 2 p. 113, 114, 155, 157.
Sindall, Alfred: Vol. 3 p. 126.
Sinestro: Vol. 1 p. 14.
Sinister House of Secret Love: Vol. 2 p. 124.
Siò, Eric: Vol. 3 p. 151.
Sir: Vol. 3 p. 170.
Sir Arcy d'Arcy: Vol. 3 p. 169, 170.
Sir Brandolph: Vol. 2 p. 44.
Sir Drake: Vol. 2 p. 157
Sire, Denis: Vol. 3 p. 81
Sir Galahad: Vol. 1 p. 95.
Siro: Vol. 3 p. 74.
Sir Kay: Vol. 1 p. 95.
Sir Reginald Chester-Perry: Vol. 2 p. 50.
Sir Rodney: Vol. 2 p. 44.
Sitnikof: Vol. 2 p. 90.
S.K.1: Vol. 3 p. 35
Skeeter: Vol. 2 p. 98.
Skeezix: Vol. 2 p. 10.
Skelly, Hale: Vol. 2 p. 139
Skelly, Jerry: Vol. 2 p. 139
Skaffino (Schiaffino, Gualtiero): Vol. 2 p. 60.
Skip: Vol. 2 p. 96.
Skippy: Vol. 1 p. 130.
Skorpio: Vol. 2 p. 141, 168, 186, 189 190; Vol. 3 p. 135, 136, 136.
Skull v. Teschio: Vol. 1 p. 17, Vol. 3 p. 153
Skymaster: Vol. 3 p. 51.
Skyroads: Vol. 2 p. 98, 100.
Skyrocket Steele: Vol. 3 p. 46.
Sky Wolf: Vol. 3 p. 148.
Slaine: Vol. 1 p. 110.
Slam Bradley: Vol. 3 p. 107.
Slats: Vol. 2 p. 16
Slitta: Vol. 2 p. 170.
Slivers: Vol. 1 p. 63.
Sluggo v. Arturo: Vol. 1 p. 143.
Small, Joe: Vol. 1 p. 12.
Small Society: Vol. 2 p. 44
Smalto & Jonny: Vol. 3 p. 133.
Smilin' Jack: Vol. 2 p. 99; Vol. 3 p. 13.
Smith, Barry: Vol. 1 p. 87, 88, 91, 92, 96, 102.
Smith, Ron: Vol. 3 p. 89.
Smith, Sidney: Vol. 2 p. 9
Smith's Weekly: Vol. 2 p. 23
Smith, Wm.: Vol. 1 p. 166.
Smythe, Reg: Vol. 1 p. 126; Vol. 2 p. 19
Snagglepuss v. Svicolone.
Snatch: Vol. 2 p. 46.
Snip: Vol. 1 p. 161
Snoopy: Vol. 1 p. 134, 135, 140, 154, 156, 161, 207, Vol. 2 p. 36, 37, 39.
Snorkel: Vol. 3 p. 19.
Snow White v. Biancaneve.
Soda: Vol. 3 p. 132.
Soka, Benoit: Vol. 3 p. 134.
Solange Moreau: Vol. 2 p. 92.
Solano Lopez, Francisco: Vol. 3 p. 20, 73, 75, 91, 136.
Soldatino: Vol. 1 p. 144.
Soldato Fantasma: Vol. 3 p. 16.
Soldino (Tuffy): Vol. 1 p. 188, 198, 199.
100 Soleil: Vol. 3 p. 84.
Solfuro: Vol. 3 p. 37.
Solini, Cesare: Vol. 2 p. 79, 113, Vol. 3 p. 119.
Solomon Kane: Vol. 1 p. 6.
Solver: Vol. 2 p. 145.
Sommer, Manfred: Vol. 2 p. 93.
Sonja: Vol. 1 p. 214.
Sonny Tucson: Vol. 2 p. 104.
Sonora: Vol. 2 p. 176.
Sooky Wayne: Vol. 1 p. 130
La Sopravvissuta (La Survivante): Vol. 3 p. 83, 179, 180.
Sorgini, Luig.: Vol. 2 p. 177
Sor Pampurio: Vol. 1 p. 119; Vol. 2 p. 22
Sorry: Vol. 2 p. 111, Vol. 3 p. 177.
Sotiris Ikelanos: Vol. 2 p. 90.
Sourpuss: Vol. 1 p. 193.
Souster, Eric: Vol. 3 p. 64
Spaccateste: Vol. 2 p. 137.
Space Adventures: Vol. 3 p. 49
Space Busters: Vol. 3 p. 49.
Space Cabbie: Vol. 3 p. 50.
Space Cadet: Vol. 3 p. 70
Space Comics: Vol. 3 p. 69.
Space Commander Kerry: Vol. 3 p. 69.
Space Hero: Vol. 3 p. 69
Spaceman: Vol. 3 p. 69.
Space Museum: Vol. 3 p. 50.
Space War: Vol. 3 p. 49.
Space Western: Vol. 3 p. 49.
Spade: Vol. 2 p. 156.
Sparling, Jack: Vol. 3 p. 147
Spectre: Vol. 1 p. 13, 51; Vol. 3 p. 144.
Speed Saunders: Vol. 3 p. 107
Speedy: Vol. 3 p. 111.
Spencer Spook: Vol. 3 p. 153
Spettrus: Vol. 3 p. 123
Le spiacevoli notti di Zio Tibia: Vol. 3 p. 151
Spia contro spia: Vol. 3 p. 125.
Spider Haines: Vol. 2 p. 113.
Spider-man v. Uomo Ragno

Spiegle, Dan: Vol. 2 p. 174.
Spike: Vol. 2 p. 39.
Spillane, Mickey: Vol. 1 p. 12
Spip: Vol. 2 p. 70.
Spirit: Vol. 3 p. 106, 114, 115
Spirou: Vol. 1 p. 124, 129, 161, 201, Vol. 2 p. 70, 72, 104, 109, 130, 166; Vol. 3 p. 128, 129, 153.
Splatter: Vol. 3 p. 158.
Splinter: Vol. 1 p. 186.
Spook: Vol. 2 p. 44.
Spooky: Vol. 3 p. 153.
Spooky Mysteries: Vol. 3 p. 152.
Sport Comics: Vol. 2 p. 118.
Sports Action: Vol. 2 p. 118.
Sport Stars: Vol. 2 p. 118.
Spranger, John: Vol. 3 p. 131
Springer, Frank: Vol. 3 p. 172
Springer, Michael: Vol. 3 p. 77
Spugna: Vol. 1 p. 146, 153, 153, Vol. 2 p. 151.
Spunky the Smiling Spook: Vol. 3 p. 153
Spurlock and Watkins: Vol. 3 p. 106.
Spy: Vol. 3 p. 107
Squadra Zenith: Vol. 3 p. 125.
Squeak: Vol. 1 p. 162.
Squeak the Mouse: Vol. 1 p. 203.
Squillante, Carlo: Vol. 1 p. 135
Squitty: Vol. 3 p. 132.
SS 018 Dennis Cobb: Vol. 3 p. 125
Stadio: Vol. 2 p. 111
Stafford Baker, Julius: Vol. 1 p. 162.
Staino, Sergio: Vol. 2 p. 59.
Stalker: Vol. 1 p. 93, 94.
Stan Lee (Lieber Stanley) : Vol. 1 p. 22, 23, 24, 26, 27, 30, 31, 33, 35, 37, 43, 44, 73, 75, 76, 77, 78, 79, 84, 88, 95, 96. Vol. 3 p. 8, 16, 88, 101, 123
Stano, Angelo: Vol. 3 p. 158, 160.
Stanten, Eric v. Stanton: Vol. 3 p. 170.
Stanton v. Stanten, Eric: Vol. 3 p. 170, 173
Star Comics: Vol. 3 p. 46.
Starfire: Vol. 1 p. 47, 95.
Star Hawkins: Vol. 3 p. 50.
Starjumper: Vol. 1 p. 99
Stark, Shelton: Vol. 3 p. 102.
Starlin, Jim: Vol. 1 p. 97, Vol. 3 p. 88.
Star Pirates: Vol. 3 p. 46.
Star Rangers: Vol. 3 p. 46.
Star Reach: Vol. 1 p. 96; Vol. 3 p. 88, 89.
Starrett, Kemp: Vol. 3 p. 103.
Starr, Leonard: Vol. 1 p. 137, Vol. 2 p. 125.
Star Rovers: Vol. 3 p. 50.
Stars and Stripes: Vol. 3 p. 11.
Starslayer: Vol. 1 p. 97.
Star Spangled War Stories: Vol. 3 p. 15.
Star Sapphire: Vol. 1 p. 14.
Star Trek: Vol. 3 p. 70.
Stave Brady: Vol. 3 p. 126
Steel Claw v. Artiglio d'Acciaio.
Stefano di Coldrago: Vol. 2 p. 137.
Steffi: Vol. 1 p. 144, 147, Vol. 2 p. 23.
Stein, Harry: Vol. 3 p. 148
Stein, Ralph: Vol. 2 p. 67
La Stella Nera: Vol. 3 p. 91
Stella Noris: Vol. 3 p. 141.
Stephen Saunders v. Dottor Strange.
Steranko, Jim: Vol. 3 p. 71
Stern, Roger: Vol. 1 p. 81
Sterrett, Cliff: Vol. 1 p. 147
Steve: Vol. 3 p. 104.
Steve Brewster: Vol. 2 p. 90.
Steve Canyon: Vol. 1 p. 63, Vol. 2 p. 99, 101, 102; Vol. 3 p. 6, 14.
Steve Damon: Vol. 2 p. 89
Steve Rogers v. Capitan America.
Steve Roper: Vol. 2 p. 182; Vol. 3 p. 103, 118.
Steve Watson: Vol. 2 p. 115, 116.
Steve Zodiac and Fireball XL5: Vol. 3 p. 70
Stiches: Vol. 3 p. 115.
Still Life: Vol. 2 p. 41.
Stingray: Vol. 3 p. 70.
La Storia dei Genji v. Genji Monogatari: Vol. 2 p. 128.
Storia del West: Vol. 2 p. 174.
Storia di Francia: Vol. 3 p. 19.
Storia d'Italia a fumetti: Vol. 3 p. 19.
Storie della taverna galattica: Vol. 3 p. 91
Storie dello spazio profondo: Vol. 2 p. 55
Storm: Vol. 1 p. 43, Vol. 3 p. 68.
Stormbringer: Vol. 1 p. 97
Strange Adventures: Vol. 3 p. 50, 70, 150.
Strange Mysteries: Vol. 3 p. 146.
Strange Sport Stories: Vol. 2 p. 112.
Strange Tales: Vol. 1 p. 78.
Strange Worlds: Vol. 3 p. 49.
Lo strano caso del dott. Jekyll e del signor Hyde: Vol. 3 p. 155.
Strauss: Vol. 2 p. 158.
Stray Dog: Vol. 2 p. 185.
Streaky: Vol. 1 p. 11.
Strega del Mare: Vol. 2 p. 65, 66, 67
Striker, Frank: Vol. 2 p. 145.
Stripe: Vol. 1 p. 133
Strobl, Anthony: Vol. 1 p. 180.
Strontium Dog: Vol. 3 p. 89
Studio Giolitti: Vol. 3 p. 61.
Sturmtruppen: Vol. 1 p. 202, Vol. 2 p. 55, Vol. 3 p. 19.
Stutterin Sam: Vol. 3 p. 98
Sub-Mariner: Vol. 1 p. 9, 12, 18, 26, 35, 80; Vol. 3 p. 46.
Sue Sloefoot: Vol. 2 p. 156.
Sue Storm v. Ragazza Invisibile, Invisible Woman: Vol. 1 p. 24, 25, 26.
Sukia: Vol. 3 p. 154.
Sullivan, Eddie: Vol. 3 p. 98.
Sullivan, Pat: Vol. 1 p. 164.
Sumpot: Vol. 1 p. 213.
Superalbi Audacia: Vol. 2 p. 172.
Super As: Vol. 2 p. 138.
Superboy: Vol. 1 p. 19, 21, 22, 50, 54
Supercar: Vol. 3 p. 70.
Supercluk: Vol. 3 p. 132
Super Detective Library: Vol. 3 p. 66.
Super Eroica: Vol. 3 p. 22, 23.
Super Eroica Capolavori: Vol. 3 p. 23.
Supergirl (Kara El): Vol. 1 p. 11, 19, 51.
Super Goof v. Superpippo.
Supergulp!: Vol. 2 p. 129.
Super Lopez: Vol. 1 p. 53.
Los Supermachos: Vol. 2 p. 54.
Superman v. Clark Kent, Uomo d'Acciaio: Vol. 1 p. 5, 6, 7, 8, 9, 11, 13, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 28, 29, 37, 39, 40, 41, 47, 50, 51, 54, 55, 56, 66, 75, 86, 87, 190, 192, Vol. 2 p. 42; Vol. 3 p. 8, 12, 47, 63, 103, 110.
Supermouse: Vol. 1 p. 192
Superpippo v. Super Goof: Vol. 1 p. 52, 191
Super Pocket Pilote: Vol. 2 p. 172
202 Super Police: Vol. 3 p. 45.
Supersnipe: Vol. 1 p. 15
Supertex: Vol. 2 p. 160.
Supertopo v. Mighty Mouse.
SuperVip: Vol. 3 p. 151
Superworld Comics: Vol. 3 p. 47
Surtur: Vol. 1 p. 80.
Susan Delacroix: Vol. 2 p. 185.
Susan Dove: Vol. 3 p. 127
Susanita: Vol. 1 p. 155.
Susanna: Vol. 1 p. 145, 153.
Susy: Vol. 2 p. 158.
Sutton, Tom: Vol. 2 p. 124, Vol. 3 p. 71, 145, 147, 148.
Suzie: Vol. 3 p. 168.
Suzy: Vol. 1 p. 133.
Svicolone: Vol. 1 p. 193, 195
Swamp Thing: Vol. 3 p. 148, 149, 154, 157, 158
Swan, Curt: Vol. 1 p. 35
Swayze, Marc: Vol. 2 p. 100.
Swea: Vol. 2 p. 179
Swee'Pee v. Pisellino.
Sweet Chastity: Vol. 3 p. 172.
Sweeter Gwendoline: Vol. 3 p. 170
Swift: Vol. 3 p. 126.
Swinnerton, James: Vol. 1 p. 121, 160.
Sword of Sorcery: Vol. 1 p. 93.
Sybil Browning: Vol. 3 p. 160.
Sydney Sun Herald: Vol. 2 p. 109.
Sylvère, Jean: Vol. 3 p. 171.
Sylvia: Vol. 3 p. 39

T

Taanda, White Princess of the Jungle: Vol. 3 p. 171.
Tabary, Jean: Vol. 2 p. 138.
Tabby v. Malachia
Taboo: Vol. 3 p. 157
Tacconi, Ferdinando: Vol. 1 p. 146, Vol. 2 p. 86, 87, 118; Vol. 3 p. 19, 20, 22, 133, 154, 175.
Tache de Lune v. Macchia di Luna
Taddeo v. Elmer Fudd: Vol. 1 p. 183.
Taffy Tucker: Vol. 3 p. 6.
Tagor: Vol. 2 p. 78.
Tailspin Tommy: Vol. 2 p. 98.
Takehashi, Rumiko: Vol. 3 p. 87
Takeuchi, Tsunayoshi: Vol. 2 p. 140.
Talero: Vol. 2 p. 26.
Tales Calculated to Drive You Mad: Vol. 2 p. 42, Vol. 3 p. 152.
Tales from the Crypt: Vol. 3 p. 146.
Tales from the Tomb: Vol. 3 p. 147.
Tales of Asgard: Vol. 1 p. 80.
Tales of Suspense: Vol. 1 p. 33, 36.
Tales of the Green Beret: Vol. 3 p. 24.
Tales of the Zombie: Vol. 3 p. 149
Tales to Astonish: Vol. 1 p. 27, Vol. 3 p. 50.
Taliaferro, Al: Vol. 1 p. 71, 172, 173
Tam v. Cutter
Tango: Vol. 2 p. 49.
Tanguy e Laverdure: Vol. 2 p. 105.
Tanks: Vol. 3 p. 22.
Tanner: Vol. 1 p. 216.
Tapping the Vein: Vol. 3 p. 157.
Tara: Vol. 1 p. 94
Taranna: Vol. 2 p. 140.
Tarao: Vol. 2 p. 24.
Tarquinio, Sergio: Vol. 1 p. 20; Vol. 2 p. 174; Vol. 3 p. 20.
Tartufo: Vol. 2 p. 157
Tarzan: Vol. 1 p. 67, 72, 73, Vol. 2 p. 75, 76, 77, 78, 82, 151, Vol. 3 p. 28, 96, 170.
Tarzanetto: Vol. 1 p. 199; Vol. 2 p. 77
Tashlin, Frank: Vol. 1 p. 182
Tatty Oldbit: Vol. 1 p. 133
TBO: Vol. 1 p. 106, Vol. 2 p. 25
Tchang: Vol. 2 p. 69
Teddy Star: Vol. 2 p. 157.
Teddy Ted: Vol. 2 p. 172
Ted Feller (Teodoro Villani): Vol. 2 p. 91.
Ted Wills: Vol. 1 p. 139.
Teen-Age Brides: Vol. 2 p. 123
Teen-Age Love: Vol. 2 p. 123.
Teenage Mutant Ninja Turtles: Vol. 1 p. 201
Teen-Age Temptations: Vol. 2 p. 123.
Teen Confession: Vol. 2 p. 123
Teen Titans: Vol. 1 p. 35, Vol. 3 p. 109.
De Telegraaf: Vol. 1 p. 208.
Telloli: Vol. 3 p. 88.
Ten: Vol. 3 p. 132.
Tenente Kraab: Vol. 3 p. 123.
Tenente Norton: Vol. 3 p. 122
Tenenti, Giancarlo: Vol. 3 p. 122, 123.
Tenete Ted: Vol. 3 p. 125
Ten Gallons: Vol. 2 p. 179
Teodora: Vol. 3 p. 175.
Terasawa, Buichi: Vol. 3 p. 87
Terenghi, Antonio: Vol. 2 p. 77, 163.
Teresa Bertolin: Vol. 2 p. 23.
Terminus: Vol. 1 p. 73.
Terral: Vol. 3 p. 91
Terre Gemelle (Twin Earths): Vol. 3 p. 51.
Terremoto: Vol. 2 p. 149.
Terror: Vol. 3 p. 122
Terror Gigante: Vol. 3 p. 154.
Terry: Vol. 2 p. 104, 128, Vol. 3 p. 6.
Terry e i Pirati v. Terry and the Pirates: Vol. 1 p. 63, 66; Vol. 2 p. 81, 85, Vol. 3 p. 4, 6, 11, 14, 165.
Terry, John: Vol. 2 p. 99; Vol. 3 p. 4.
Terry Lee: Vol. 2 p. 85.
Terry, Paul: Vol. 1 p. 52, 192, 193
Terrytoons Comics: Vol. 1 p. 193.
Teschio v. Skull: Vol. 1 p. 17
Tess Trueheart: Vol. 3 p. 97, 105.
La testa nel sacco: Vol. 3 p. 179
Tetsujin 28: Vol. 3 p. 86.
Tetsuwan Atom: Vol. 3 p. 86.
Tettamanti, Antonio: Vol. 2 p. 59
Tex: Vol. 3 p. 150, 178.
Tex Gigante: Vol. 2 p. 153, 160.
Tex Willer: Vol. 2 p. 21, 151, 152, 154, 161, 169, 182, 191.
Tezuka, Osamu: Vol. 3 p. 86, 87.
Thanga: Vol. 3 p. 43.
The Little Monsters: Vol. 3 p. 152.
Thenef: Vol. 1 p. 92.
The Saint: Vol. 3 p. 130.
Thies, Flores Jesus: Vol. 3 p. 75.
Thimble Theatre: Vol. 2 p. 64, 67
Thing v. La Cosa.
Thirsty Thurston: Vol. 2 p. 17
Thomas: Vol. 2 p. 16
Thomas, Pascal: Vol. 2 p. 53, Vol. 3 p. 172
Thomas, Roy: Vol. 1 p. 80, 87, 88, 90, 90, 96, 97, Vol. 3 p. 71, 150.
Thomas, W.F.: Vol. 2 p. 31.
Thompson, Jill: Vol. 1 p. 109.
Thongor of Lost Lemuria: Vol. 1 p. 90.
Thor: Vol. 1 p. 36, 60, 75, 76, 77, 78, 80, 81, 86, 104, Vol. 2 p. 40; Vol. 3 p. 54
Thorgal Aergisson v. Thorgal: Vol. 1 p. 104, 105
Thorne, Frank: Vol. 1 p. 92, 93, Vol. 3 p. 180
Those Cute Little Bearzy-Weasers: Vol. 1 p. 212
Thoth-Amon: Vol. 1 p. 89
Thrill Comics: Vol. 3 p. 126.
Thulsa Doom: Vol. 1 p. 90, 102
Thun: Vol. 3 p. 33
Thun'da: Vol. 1 p. 72.
Thunderbirds: Vol. 3 p. 70.
Tibet: Vol. 3 p. 128.
Tibia: Vol. 2 p. 151.
Tiboro: Vol. 1 p. 80.
Ticci, Giovanni: Vol. 2 p. 153, 169.
Ticonderoga: Vol. 2 p. 95, 168.
Tif: Vol. 2 p. 72
Tif et Tondu: Vol. 2 p. 71
Tiffany Jones: Vol. 2 p. 126, 127.
Tige: Vol. 1 p. 118, 134, 140.
Tiger: Vol. 1 p. 133, 135, 140; Vol. 2 p. 117; Vol. 3 p. 23
Tiger Girl: Vol. 3 p. 171
Tiger Jack: Vol. 2 p. 153, 161, 182
Tiger Kiss: Vol. 3 p. 125.
Tillie the Toiler: Vol. 2 p. 120
Tillieux, Maurice: Vol. 2 p. 71, Vol. 3 p. 128, 129.
Tilt: Vol. 2 p. 55.
Tim: Vol. 1 p. 162
Tim and Spud v. Cino e Franco.
Timber Lee: Vol. 2 p. 187
Tim Carter: Vol. 2 p. 169.
Timmi: Vol. 1 p. 172.
Timmy the Timid Ghost: Vol. 3 p. 153
Tina: Vol. 2 p. 16.
Tintin: Vol. 1 p. 72, 73, 84, 104, 105, 128, 135, 161, 206; Vol. 2 p. 69, 70, 91, 93, 96, 105, 107, 115, 131, 133, 179, 180, 183; Vol. 3 p. 17, 40, 44, 128
Tiny Yokum: Vol. 2 p. 13, 15.
Tiramolla: Vol. 1 p. 198, Vol. 2 p. 112
Tiro Fisso: Vol. 2 p. 89
Tita Dinamita: Vol. 3 p. 174
Titi v. Tweetie: Vol. 1 p. 184.
Tito v. Little Jimmy
Tjall: Vol. 1 p. 104.
Toby Faccia Nera: Vol. 2 p. 179.
Todaro, Angelo: Vol. 3 p. 123.
Todd, Jason: Vol. 3 p. 109
Tofano, Sergio: Vol. 1 p. 119.
Togo: Vol. 2 p. 77
Toimaker: Vol. 1 p. 84.
Toldo, Antonio: Vol. 2 p. 148, Vol. 3 p. 134
Tom: Vol. 1 p. 135, 153, 188; Vol. 2 p. 73, Vol. 3 p. 43.
Tom and Dingo: Vol. 1 p. 189.
Tombo: Vol. 2 p. 178.
Tomb of Dracula: Vol. 3 p. 149.
Tom Boy: Vol. 2 p. 178.
Tom e Jerry: Vol. 1 p. 188, 193, 194, 194, 195, 198, 203
Tom Ficcanaso: Vol. 2 p. 47
Tommi: Vol. 1 p. 172
Tom Mix: Vol. 2 p. 174.
Tommy Thompson: Vol. 2 p. 126.
Tommy Wack: Vol. 2 p. 51.
Tomorrow: Vol. 3 p. 88.
Tom Poes: Vol. 1 p. 208.
Tondu: Vol. 2 p. 72
Tonto: Vol. 2 p. 145, 182.
Tony: Vol. 1 p. 146.
Tony Falco: Vol. 2 p. 86, Vol. 3 p. 174.
Tony Laferma (Tony Laflamme): Vol. 2 p. 72.
Tony Stark v. Iron Man.
Tootsie Woodley: Vol. 2 p. 12.
Topee: Vol. 2 p. 172
Töpffer, Rodolphe: Vol. 2 p. 31
Topolino: Vol. 1 p. 52, 66, 71, 154, 161, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 173, 175, 176, 178, 182, 192, 197, 197, 213, 216, Vol. 2 p. 20, 65, 80, 98, 112, 147; Vol. 3 p. 9, 11, 35, 122, 130, 144.
Toppi, Giove: Vol. 3 p. 118.
Toppi, Sergio: Vol. 2 p. 90, 118, 140, 175, Vol. 3 p. 18.
Top Spot: Vol. 3 p. 126.
Torchio: Vol. 2 p. 121
Torchy Todd: Vol. 3 p. 168
Torcia Umana: Vol. 1 p. 9, 12, 18, 24, 25, 26.
Tordella: Vol. 2 p. 6
Tore: Vol. 3 p. 11
Torelli, Tristano: Vol. 2 p. 86, 152, Vol. 3 p. 22.
Tore Scoccia: Vol. 2 p. 55
Toriyama, Akira: Vol. 3 p. 86.
Toro Seduto: Vol. 2 p. 175.
La Torpedine: Vol. 3 p. 18.
Torpedo: Vol. 3 p. 139, 180.
Torpille: Vol. 1 p. 206.
Torres, Angelo: Vol. 3 p. 147
Le Torri di Bois Maury (Les Tours de Bois Maury): Vol. 2 p. 136
Torti, Rodolfo: Vol. 3 p. 139
Totem: Vol. 3 p. 110, 179, 179.
Totem d'Avorio: Vol. 2 p. 171.
Toth, Alex: Vol. 2 p. 124, 147, Vol. 3 p. 15, 50, 139, 147
Totleben, John: Vol. 3 p. 149.
Totò Tritolo (Dennis the Menace): Vol. 1 p. 125, 134, 140, 155
Touché Turtle v. Luca Tortuga.
Toughy Tomcat: Vol. 1 p. 215.
Tounga: Vol. 1 p. 73, Vol. 2 p. 130.
Tournesol v. Girasole: Vol. 2 p. 69
Tourret, Pat: Vol. 2 p. 126.
Tourtel, Mary: Vol. 1 p. 162.
Toutain, Joseph: Vol. 3 p. 75.
Toutatis: Vol. 2 p. 134
Trachand, Pierre: Vol. 2 p. 139
Trak: Vol. 1 p. 198.
Tramp: Vol. 2 p. 170.
Tram Tram Rock: Vol. 2 p. 59.
Tranchand, Pierre: Vol. 1 p. 145.
Tranche de vie: Vol. 3 p. 179.
Tranches de vie: Vol. 2 p. 61.
Transformer: Vol. 1 p. 29.
Travis Morgan v. Warlord.
Tre Bastoni: Vol. 2 p. 179
I Tre Bill: Vol. 2 p. 155, 157.
I Tre P.: Vol. 2 p. 73.
I Tre Porcellini (The Three Little Pigs): Vol. 1 p. 172, 204
Trevisan, Giorgio: Vol. 3 p. 130.
Tre Zampe (Triple Patte): Vol. 2 p. 138.
Triangolo nero su cosce bianche (Carré noir sur blanches): Vol. 3 p. 179.
Triberti, Carlo: Vol. 2 p. 73.
Trig: Vol. 3 p. 67.
Trigan: Vol. 3 p. 67, 68.
Trigger: Vol. 2 p. 174.
Trigo, Gustavo: Vol. 3 p. 138.
Trik: Vol. 1 p. 198.
Trilli e Trulli: Vol. 1 p. 135.
Trillo, Carlos: Vol. 3 p. 136.
Trinca: Vol. 1 p. 107, Vol. 2 p. 181.
Trino: Vol. 2 p. 58
Tristan: Vol. 2 p. 184
Tristano: Vol. 1 p. 95
Trixie v. Ciccibum.
Trois Mousquetaires du Maquis: Vol. 3 p. 18.
I Tromba: Vol. 3 p. 175.
Trottalemme: Vol. 2 p. 164.
Trottinette: Vol. 1 p. 204.
Trottolino: Vol. 1 p. 161, 198.
Trudeau, Garry: Vol. 2 p. 45
Trudi: Vol. 1 p. 179.
True Crime Comics: Vol. 3 p. 114
True Love: Vol. 2 p. 124
True Sport: Vol. 2 p. 118.
Trull: Vol. 1 p. 135.
Tsin-Lu: Vol. 3 p. 43
Tsotha-Lanti: Vol. 1 p. 89.
Tuffa Viktor: Vol. 2 p. 19.
Tully, Tom: Vol. 3 p. 74.
Tu m'aimes?: Vol. 3 p. 179
Tumbler: Vol. 2 p. 104
Tumbleweeds v. Colt.
Turbine: Vol. 2 p. 156.
Turbo: Vol. 2 p. 109
Turchet: Vol. 3 p. 151.
Turner, Leslie: Vol. 2 p. 68.
Turner, Morrie: Vol. 1 p. 156.
Turnet, Ron: Vol. 3 p. 66.
Tuska, George: Vol. 3 p. 30, 45, 71,

113.
Tutti da Fulvia sabato sera: Vol. 2 p. 57
Tutto ricominciò con un'estate indiana Vol. 2 p. 192.
Tut Tut the Mummy: Vol. 3 p. 152
TV Action: Vol. 3 p. 70
TV Century: Vol. 3 p. 70.
TV Comic: Vol. 3 p. 70, 127.
TV Funnies: Vol. 1 p. 186.
Tweetie v. Titi: Vol. 1 p. 184.
Twilight: Vol. 3 p. 126.
Two-Face: Vol. 3 p. 109.
Two-Fisted Tales: Vol. 3 p. 14.
Two Gun Kid: Vol. 2 p. 147
Two Gun Western: Vol. 2 p. 183.
Tygra: Vol. 3 p. 171.
Tyndall: Vol. 1 p. 100.
Tyrfing. Vol. 1 p. 69.

U

Uberti, Emilio: Vol. 2 p. 155.
Uchu Kaizoku Captain Harlock: Vol. 3 p. 86.
Uderzo, Albert: Vol. 2 p. 104, 111, 131, 132, 138, 183.
Udina: Vol. 3 p. 33.
Ugaki: Vol. 2 p. 140.
Uggeri, Mario: Vol. 2 p. 118, 146, 153, 155, 166; Vol. 3 p. 18, 119.
Ugolini, Gaetano: Vol. 3 p. 38.
Ugolini, Loredano: Vol. 2 p. 166; Vol. 3 p. 20, 125.
Ugo Lupo: Vol. 1 p. 194.
Ullalà: Vol. 1 p. 198.
L'Ultima Parola: Vol. 2 p. 58.
Una Frost: Vol. 3 p. 127
Uncanny Tales: Vol. 3 p. 146.
Uncino: Vol. 2 p. 138.
Uncle Creepy v. Zio Tibia: Vol. 3 p. 147
Uncle Scrooge v. Paperon de' Paperoni.
Uncle Wiggy v. Zio Virgilio.
Undercomics: Vol. 1 p. 202.
Unigenius: Vol. 1 p. 124
The Unknown Soldier: Vol. 3 p. 16.
Un ragazzo del Far West: Vol. 2 p. 169
The Unseen: Vol. 3 p. 146.
Uomini e guerra: Vol. 3 p. 23.
Uomo d'Acciaio v. Superman.
L'Uomo di carta: Vol. 2 p. 192
Uomo di Ghiaccio: Vol. 1 p. 33.
L'Uomo di Richmond: Vol. 2 p. 188
Uomo Formica v. Ant-Man: Vol. 1 p. 27
Uomo Mascherato: Vol. 1 p. 7, 161 Vol. 2 p. 21, 84, 110, 111; Vol. 3 p. 165.
Uomo Ragno (Spider-man): Vol. 1 p. 22, 24, 29, 31, 32, 33, 42, 45, 46, 49, 50, 75, 86, 216, Vol. 2 p. 21; Vol. 3 p. 123, 137, 153
Uomo Sabbia: Vol. 1 p. 11, 40.
Uomo Talpa (Mole Man): Vol. 1 p. 27
Up il sovversivo: Vol. 2 p. 56.
Urania: Vol. 3 p. 36.
Ursula: Vol. 3 p. 125.
Uru Sei Yatsura: Vol. 3 p. 87.
Usero, Adolfo: Vol. 3 p. 75.
U Zemlij Lijepog Nogometa: Vol. 2 p. 119.

V

Vaillant: Vol. 1 p. 205, Vol. 2 p. 108, 133, 172; Vol. 3 p. 43, 153.
Le Vaisseau de Pierre: Vol. 3 p. 84.
Valcan: Vol. 1 p. 93.
Valentina: Vol. 1 p. 202; Vol. 2 p. 95, Vol. 3 p. 156, 176, 177
Valentina Melaverde: Vol. 1 p. 144, 147, Vol. 2 p. 23
Valeria: Vol. 1 p. 88, 89, 91
Valerian: Vol. 2 p. 71; Vol. 3 p. 45.
Valiant: Vol. 3 p. 74.
I Valorosi: Vol. 3 p. 22.
Vampirella: Vol. 1 p. 92, Vol. 3 p. 148, 148.
Vampire Master: Vol. 3 p. 144.
Vampire Tales: Vol. 3 p. 149
Vampirissimo: Vol. 3 p. 154.
Il Vampiro: Vol. 3 p. 154.
Vana: Vol. 3 p. 51.
Van Buren, Raeburn: Vol. 2 p. 16.
Van den Boogaard, Theo: Vol. 2 p. 117
Vanderhaeghe, Christian: Vol. 3 p. 141
Vandersteen, Willy: Vol. 2 p. 70.
Van Hamme, Jean: Vol. 1 p. 104, Vol. 3 p. 172
Van Vogt, Alfred Elton: Vol. 3 p. 67.
Varenne, Alex: Vol. 3 p. 179
Vargas, Agustin: Vol. 2 p. 26.
Vargas, Gabriel: Vol. 2 p. 26.
Vargas, Miguel Mej.: Vol. 2 p. 26
Variety: Vol. 1 p. 166.
Varo: Vol. 3 p. 35.
Varo Vaschi: Vol. 3 p. 35
Vartan: Vol. 3 p. 175.
Vásquez, Manuel: Vol. 2 p. 25.
Vassili Smolensky: Vol. 2 p. 158.
Vater und Sohn: Vol. 1 p. 149; Vol. 2 p. 24.
Vath: Vol. 1 p. 104.
The Vault-Keeper: Vol. 3 p. 146.
Vault of Evil: Vol. 3 p. 149
The Vault of Horror: Vol. 3 p. 146.
Vedova Nera: Vol. 1 p. 34
Veitch, Rick: Vol. 3 p. 88, 149.
Veitch, Tom: Vol. 3 p. 25.
Velanna: Vol. 1 p. 100.
Velda: Vol. 2 p. 166
Velissa: Vol. 1 p. 106.
Velter, Robert: Vol. 2 p. 70.
Venanzio Bertolini: Vol. 2 p. 23.
Vendicatori v. Avengers.
Venere in pelliccia: Vol. 3 p. 177.
Venexiana Stevenson: Vol. 2 p. 89.
Ventinpoppa: Vol. 2 p. 138.
Vento: Vol. 2 p. 178.
Ventura, Enrique: Vol. 2 p. 178.
Vera: Vol. 2 p. 137
Vercingetorige: Vol. 2 p. 148.
Vermeer, Al: Vol. 1 p. 146, 153.
Vernal, Jean-Luc: Vol. 1 p. 105, Vol. 2 p. 131
Verola, Franco: Vol. 3 p. 122, 134.
Verschuere, Karl: Vol. 2 p. 151.
Vespa v. Wasp: Vol. 1 p. 30, 36.
Vess, Charles: Vol. 1 p. 98
Veyron, Martin: Vol. 3 p. 179
V for Vendetta: Vol. 3 p. 90.
Vic & Blood: Vol. 3 p. 91.
Vic Flint: Vol. 3 p. 116.
Vichi, Ferdinando: Vol. 3 p. 118.
The Victor: Vol. 2 p. 118; Vol. 3 p. 20.
Victor Alcazar (pseudonimo) v. Mora, Victor: Vol. 2 p. 136.
Victoria Bentley: Vol. 1 p. 80.
Victorio: Vol. 2 p. 190.
Victor's Adventure: Vol. 2 p. 100, Vol. 3 p. 10
Vic Tory and his Flying Saucer: Vol. 3 p. 47
Vic Vernon: Vol. 2 p. 100.
The Vigilante: Vol. 3 p. 137.
Viking Prince: Vol. 1 p. 93.
Vilcoyote: Vol. 1 p. 184.
Villa, Claudio: Vol. 3 p. 160
Vincino: Vol. 2 p. 48.
Le Vingtième Siècle: Vol. 1 p. 128; Vol. 2 p. 69.
Il Violinista: Vol. 1 p. 13.
Vipera Bionda: Vol. 2 p. 86, Vol. 3 p. 174.
Virus il mago della foresta: Vol. 3 p. 36.
Vision: Vol. 1 p. 36.
Vitelli, Gaetano: Vol. 1 p. 178.
Vito Nervio: Vol. 3 p. 135.
Vitt: Vol. 2 p. 172.
Il Vittorioso: Vol. 1 p. 153, 196; Vol. 2 p. 72, 73, 77, 101, 102, 118, 138, 163, 164, 176; Vol. 3 p. 11, 22, 36, 119, 125.
Viviane: Vol. 2 p. 133.
Vlad Tepes: Vol. 2 p. 138.
V Magazine: Vol. 3 p. 76, 173.
Voetbal!: Vol. 2 p. 117.
Vogt, Carlos Enrique: Vol. 2 p. 190.
Voice of Comicdom: Vol. 3 p. 84.
Volpe, Ilaria: Vol. 3 p. 154.
Volpetto: Vol. 1 p. 199.
Von Daniken, Erich: Vol. 3 p. 56.
Von Togo: Vol. 3 p. 7.
Voodoo: Vol. 3 p. 146.
Voss, Alain: Vol. 3 p. 81, 155
Vragon: Vol. 1 p. 106.
Vultan: Vol. 3 p. 33.
Il Vurdalak: Vol. 3 p. 151

W

Wags: Vol. 1 p. 63; Vol. 3 p. 145.
Wakame: Vol. 2 p. 24.
Wakantanka: Vol. 2 p. 189.
Walalla: Vol. 3 p. 175.
Walker, Mort: Vol. 1 p. 122, 211; Vol. 2 p. 16; Vol. 3 p. 18, 19
Wallace: Vol. 2 p. 179
Wallenstein: Vol. 3 p. 154.
Wally Gator: Vol. 1 p. 195.
Wally Walrus: Vol. 1 p. 186.
Walsh, Brandon: Vol. 1 p. 138.
Walter Ala: Vol. 2 p. 102, 109
Walter Stein: Vol. 3 p. 125.
Walthéry, François: Vol. 2 p. 109.
Walt Wallet: Vol. 2 p. 10.
Wam Mansee: Vol. 2 p. 156.
Wanti: Vol. 2 p. 189.
War against Crimes: Vol. 3 p. 146.
War at Sea Picture Library: Vol. 3 p. 21.
Warbucks: Vol. 1 p. 136.
War Comics: Vol. 3 p. 7, 15.
Ward, Bill: Vol. 3 p. 168.
Warfront: Vol. 3 p. 15
War Heroes: Vol. 3 p. 7
Warlord v. Travis Morgan: Vol. 1 p. 93, 94.
War of the Worlds: Vol. 3 p. 54.
War on Crime: Vol. 3 p. 103.
War Picture Library: Vol. 3 p. 20, 22.
Warren Tufts: Vol. 2 p. 146.
Warrior: Vol. 3 p. 90.
Warrior of Mars: Vol. 3 p. 90; Vol. 3 p. 54
Wash Tubbs: Vol. 2 p. 68.
Wasp v. Vespa.
Watami: Vol. 2 p. 189.
Watchmen: Vol. 1 p. 55, 56, Vol. 3 p. 89, 110.
Watterson, Bill: Vol. 1 p. 153, 156.
Waugh, Coulton: Vol. 1 p. 64.
Wead, Frank K. "Spig": Vol. 2 p. 100.
Weare, Tony: Vol. 2 p. 165.
Web: Vol. 1 p. 139.
Webb, Robert H.: Vol. 3 p. 145.
Web of Mystery: Vol. 3 p. 146.
Weeks, Lee: Vol. 3 p. 138.
Wee Pals: Vol. 1 p. 156.
Weinberg, Albert: Vol. 2 p. 105, 107, 108.
Wein, Len: Vol. 1 p. 47, Vol. 3 p. 149.
Weird Fantasy: Vol. 3 p. 48, 49.
Weirdom: Vol. 3 p. 84.
Weird Science: Vol. 3 p. 48, 49, 63
Weird Science-Fantasy: Vol. 3 p. 49
Weird Tales: Vol. 1 p. 60, 84, 88, Vol. 3 p. 144.
Weird Terror: Vol. 3 p. 146.
Weird Thrillers: Vol. 3 p. 49.
Weirdworld: Vol. 1 p. 98, 100.
Weisinger, Mort: Vol. 1 p. 35
Weiss, Morris: Vol. 3 p. 131.
Wekota: Vol. 2 p. 156.
Welcome to Springville: Vol. 2 p. 184.
Wellington degli Inquinati (Wellin'ton): Vol. 1 p. 133, 134, 140.
Wells, Bob: Vol. 3 p. 115
Wendy: Vol. 2 p. 178; Vol. 3 p. 153.
Wessler, Carl: Vol. 1 p. 192.
Western Family: Vol. 2 p. 185.
Westover, Russ: Vol. 2 p. 120
Wham!: Vol. 3 p. 145
Wheeling: Vol. 2 p. 168.
When He Was a Boy: Vol. 2 p. 118
Whisky: Vol. 1 p. 198.
Whisky & Gogo: Vol. 2 p. 163.
White Indian: Vol. 2 p. 182.
Whiz Comics: Vol. 1 p. 12.
Whoopee!: Vol. 3 p. 145
Who's who: Vol. 1 p. 45.
Wicked Wanda: Vol. 3 p. 172.
Wilda: Vol. 2 p. 178.
Wild Bill Hickock: Vol. 2 p. 148, 175, 185
Wilder, Don: Vol. 2 p. 45.
Wildey, Doug: Vol. 2 p. 147, 151, Vol. 3 p. 131
Wile E. Coyote v. Vilcoyote
Wiley: Vol. 2 p. 40.
Wilfred: Vol. 1 p. 162.
Wil (Maltaite, Willy): Vol. 2 p. 71, 72.
Williamson, A.: Vol. 1 p. 23, Vol. 2 p. 147, 150; Vol. 3 p. 48, 49, 70, 71, 101, 147.
Williamson, Jack: Vol. 3 p. 51.
Williamsune, Tony: Vol. 3 p. 147.
Willie: Vol. 1 p. 123.
Willie, John: Vol. 3 p. 169.
Will Sparrow, pirata dell'aria: Vol. 2 p. 101
Willy Holden di Valmarin: Vol. 3 p. 125.
Wilma Deering: Vol. 3 p. 29.
Wilma Flintstone: Vol. 2 p. 18.
Wilma Morrison: Vol. 2 p. 170.
Wilna Dorray: Vol. 3 p. 101
Wilson, Colin: Vol. 2 p. 172, Vol. 3 p. 89.
Windblade: Vol. 1 p. 101.
Windsor-Smith, Barry: Vol. 3 p. 88.
Winged Victory: Vol. 1 p. 68.
Winner, Doc: Vol. 1 p. 117.
Winnetou: Vol. 2 p. 183
Winnie Winkle: Vol. 1 p. 127, 131, 147.
Winny: Vol. 1 p. 153
Winthrop: Vol. 1 p. 155.
The Wish Twins: Vol. 1 p. 122
Witches Tales: Vol. 3 p. 146.
Witham, Ben: Vol. 1 p. 133
Witzend: Vol. 1 p. 101
Wiz: Vol. 2 p. 44.
Wizard King: Vol. 1 p. 101.
Wizard of Id: Vol. 2 p. 44
Wladimir: Vol. 2 p. 90.
Woggon, Elmer: Vol. 2 p. 182, Vol. 3 p. 103, 118.
Wogram: Vol. 1 p. 69
Wolf: Vol. 3 p. 153.
Wolff: Vol. 1 p. 107.
Wolfman, Marv: Vol. 1 p. 47, 50; Vol. 3 p. 70, 148, 149.
Wolfriders: Vol. 1 p. 99
Wolinski, Georges: Vol. 2 p. 52; Vol. 3 p. 173, 179
Wolverine: Vol. 1 p. 43, 56.
Wolverton, Basil: Vol. 1 p. 23
Wonder Girl: Vol. 1 p. 35, 47
Wonder Wart-Hog: Vol. 1 p. 213; Vol. 2 p. 46.
Wonder Woman: Vol. 1 p. 15, 16, 29, 47, 54
Wong: Vol. 1 p. 80.
Wood, Robin: Vol. 2 p. 128, 130, 137.
Woodstock: Vol. 2 p. 39.
Wood, Wallace: Vol. 3 p. 47, 48, 49, 51, 63, 146, 147, 166.
Wood, Wally: Vol. 1 p. 93, 95, 101, Vol. 2 p. 43.
Woody Woodpecker v. Picchiarello.
Woozy Winks: Vol. 1 p. 15
Worlds Unknown: Vol. 3 p. 149.
Wotan: Vol. 1 p. 76.
Wow Comics: Vol. 3 p. 145.
The Wraith: Vol. 3 p. 144
Wright, Bill: Vol. 1 p. 171
Wright, David: Vol. 2 p. 126
Wrightson, Bernie: Vol. 3 p. 88, 149, 157
Wunder, George: Vol. 3 p. 6, 14.
Wyatt Earp: Vol. 2 p. 150, 175.
Wylie, Philip: Vol. 3 p. 32

X

Xabaras: Vol. 3 p. 160.
Xaltotun: Vol. 1 p. 89.
X-Men: Vol. 1 p. 33, 43, 46, 48, 56, Vol. 3 p. 54.
Xury: Vol. 2 p. 96.

Y

Yagas: Vol. 1 p. 98.
Yager, Rick: Vol. 3 p. 45.
Yakari: Vol. 2 p. 181, 183.
Yakky Doodle v. Iacchi
Yama: Vol. 2 p. 154.
Yambo: Vol. 3 p. 35, 36.
Yank: Vol. 3 p. 11, 18.
Yanno: Vol. 3 p. 67
Yans: Vol. 2 p. 108.
Yasar Hasim: Vol. 2 p. 90.
Yeates, Tom: Vol. 1 p. 110; Vol. 3 p. 149
Yellow Jacket v. Calabrone.
Yellow Kid: Vol. 1 p. 114, 117, 130, 140, 157, 160; Vol. 2 p. 31, 32, 33.
Ymir: Vol. 1 p. 80.
Yoghi (Yogi Bear): Vol. 1 p. 193, 194, Vol. 2 p. 17.
Yorga: Vol. 2 p. 78.
Yosemite Sam: Vol. 1 p. 183
Young, Chic: Vol. 2 p. 11.
Young, Dean: Vol. 2 p. 11
Young, Lyman: Vol. 1 p. 151; Vol. 2 p. 11, 79, 80; Vol. 3 p. 9.
Young Romance: Vol. 2 p. 123
Yo Yo: Vol. 2 p. 157
Yuma: Vol. 2 p. 184.
Yuma Kid: Vol. 2 p. 155.
Yves le Loup: Vol. 2 p. 133.
Yves Saint-Clair: Vol. 2 p. 108.
Yyrkoon: Vol. 1 p. 97
Z5 Agente FBI: Vol. 3 p. 125.

Z

Zabal: Vol. 3 p. 78.
Zaboly, Bela "Bill": Vol. 2 p. 67.
Zabu: Vol. 1 p. 73.
Zaccagnini, Giovanni: Vol. 2 p. 61.
Zagar: Vol. 2 p. 73
Zagor: Vol. 2 p. 170; Vol. 3 p. 150, 160.
Zaimo (Raimondi, Angelo): Vol. 3 p. 121.
Zaira: Vol. 2 p. 87
Zà la mort: Vol. 2 p. 155
Zamarin, Roberto: Vol. 2 p. 47.
Zambo: Vol. 2 p. 113, Vol. 3 p. 119
Zamperoni, Guido: Vol. 2 p. 86.
Zane: Vol. 3 p. 30.
Zaniboni, Sergio: Vol. 2 p. 114; Vol. 3 p. 121, 151.
Zanon, Pascal J.: Vol. 3 p. 141.
Zanotto, Ivan: Vol. 3 p. 75
Zanotto, Juan: Vol. 2 p. 189, Vol. 3 p. 91
Zanzipù: Vol. 1 p. 135.
Zap: Vol. 2 p. 46.
Zap Comics: Vol. 1 p. 212
Zarra: Vol. 1 p. 84.
Zarro: Vol. 3 p. 39.
Zavattini, Cesare: Vol. 3 p. 36.
Zazzera: Vol. 2 p. 86.
Zeccara, Nevio: Vol. 2 p. 103, Vol. 3 p. 20
Zeck, Mike: Vol. 1 p. 49; Vol. 3 p. 137
Zegra: Vol. 3 p. 171.
Zelda the Scatterbrained Witch: Vol. 3 p. 153.
Zelenetz, Alan: Vol. 1 p. 98
Zembla: Vol. 2 p. 79.
Zenobia: Vol. 1 p. 88, 89
Zenzero: Vol. 2 p. 72.
Zéphirin Brioché: Vol. 2 p. 32.
Zero: Vol. 1 p. 134, 137; Vol. 3 p. 19.
Zetner, Jorge: Vol. 2 p. 97
Zette: Vol. 1 p. 129, 134.
Zhenda: Vol. 2 p. 161.
Zia Algebra: Vol. 1 p. 134.
Zia May: Vol. 1 p. 32.
Zig et Puce: Vol. 1 p. 127, 134, 204, Vol. 2 p. 78, Vol. 3 p. 38.
Ziggy Pig: Vol. 1 p. 215.
Zilzelub: Vol. 3 p. 155.
Zio Boris: Vol. 3 p. 151, 153.
Zio Dick: Vol. 2 p. 23.
Zio Fester: Vol. 3 p. 152
Zio Teodoro: Vol. 3 p. 125.
Zio Tibia: Vol. 3 p. 113, 146, 147, 148
Zio Tibia colpisce ancora: Vol. 3 p. 151.
Zio Trottolone: Vol. 1 p. 198.
Zio Virgilio v. Uncle Wiggy: Vol. 1 p. 189
Zoe: Vol. 1 p. 140, 142, 143.
Zola: Vol. 3 p. 126.
Zombs: Vol. 1 p. 84.
Zoo Crew: Vol. 1 p. 191
Zoo Film: Vol. 1 p. 196.
Zoolandia: Vol. 1 p. 196.
Lo zoppo: Vol. 2 p. 190.
Zora: Vol. 3 p. 91, 91.
Zora la vampira: Vol. 3 p. 154
Zorry Kid: Vol. 2 p. 47.
Zorth: Vol. 3 p. 67.

la grande avventura dei **FUMETTI**

ENCICLOPEDIA 3

DeA